一九九五年二月号（总第6期）

家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径

3DO

3DO R·E·A·L™

由日本松下电器公司推出的3DO光碟游戏机，标志着游戏业界已进入32位元时代。





家用电脑与游戏机 月刊

1995年第2期（总第6期）

目录

❒ 玩家论坛

当代游戏启示录(一)
街霸与尚武 ……孟大军、王越鹏(2)
世嘉与超任性能比较……黄 明(4)
我与世嘉同醉……梁 锋(5)

❒ 热点透视

学习机发展的高级的阶段 ……维 沙(6)

❒ 世嘉专列

真人快打(Ⅱ)续 ……钟劲松、刘管乐(7)
梦幻模拟战Ⅱ……咪 咪(10)
黑水海盗……钟劲松(14)
米格-29……(16)
F－1赛车……徐晓宁(18)
秘 技……(19)

❒ 任天堂军团

西天取经……(20)
追综红十月潜艇……(21)
三国俱乐部……(25)

❒ 超任新航线

天使之诗……廖凌军(30)
赌 城……养由基(32)

❒ 电脑玩家

魔法门Ⅲ（上）……梁华栋(35)
魔 胎……文\王 旭(38)

❒ 电脑天地

家庭电脑化
—当今世界的新时尚……(40)
电脑教学娱乐软件……陈 童(42)

❒ 学习机

“裕兴ＷＰＳ”与ＰＣ电脑握手 ……吴 明(43)
百问百答……陈建宇(44)
马驮瓦程序的优化……于 春(45)

❒ 文渊阁

小精灵(科幻小说)……(46)

❒ 开心一页……(23)
❒ 难症会诊……(29)
❒ 广 告……(9),(13),(28),(37)
❒ 广告专版……(24),(48)

主 编:赵震东 出 版:科学普及出版社
编 辑:本刊编辑部 电话:4055310 4049342-1
地 址:(100009)北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门
发 行:北京报刊发行局 订阅:全国各地邮局
邮发代号:82-622 国内统一刊号:CN11-3450/TP
广告经营许可证:京西工商广字0249号
印 刷:煤炭工业出版社印刷厂
出版时间:1995年2月13日 定价:2.80

插图:刘管乐 版式:宋志勇

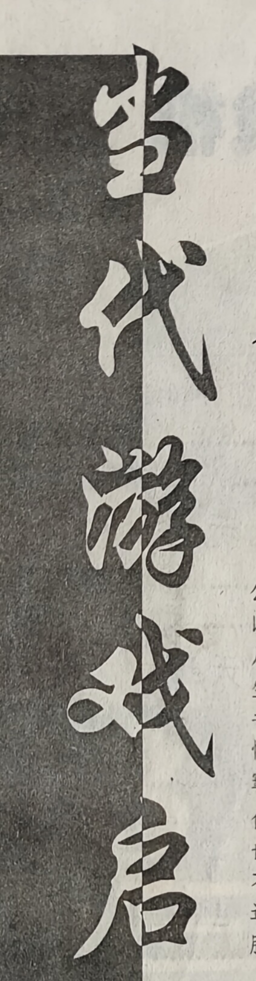
本刊启事

1.本刊向游戏“发烧友”、电脑爱好者征集稿件。稿件包括优秀游戏的攻略，相关现象的评论，风趣、通俗的电脑知识及学用体会。让我们一起推动游戏文化的发展，交流学与玩的心得，探索学习电脑的捷径。（请用稿纸抄写或打印，欢迎使用软盘；撰写攻略请注明节目版权、类型、容量、模式及画面期，最好提供游戏画面。）

2.未订到本刊的读者，可直接汇款邮购或订阅，地址同左，邮费免收。

3.本刊装订了部分94年合订本，欲购者可汇款邮购(每册14.80元)，联系人:王其胜。





按：电子游戏诞生十几年了，电子游戏的发展更是一日千里、异彩纷呈，令人目不暇接，电子游戏对人们的日常生活、思维观念等诸多方面产生着巨大的影响。探讨游戏文化，辨析游戏实质，游戏究竟给了我们什么？如何把握游戏，如何利用游戏振奋民族精神，加强历史主义，爱国主义等方面的教育？

请读——《当代游戏启示录》

【启示之一】

《街霸》与尚武

王越鹏　孟大军

自87年CAPCOM公司的第一部《街霸》问世以来，对战格斗类游戏在短短几年间迅速风靡全球，随之衍生的《快打至尊》、《幽游白书》、《饿狼传说》、《真人快打》及《三国志·武将争霸》等更是不胜枚举。不论是任天堂还是世嘉、超任，不论是街机还是个人电脑，到处都有“街霸”的影子。可以说这是游戏史上的一场“动作革命”。“街霸类”也因此成为发烧度最高的GAME之一。

近两年“决策类”“角色类”异军突起，对战格斗类依然军团庞大，呈现出游戏界的“三国鼎立”的局面。并引得一些“战争狂”纷纷“下海”当打手。“两栖动物”日益增多。对战格斗类游戏缘何如此引人入胜“高烧不退”呢？其中一个最直接的原因正是由于它的人与人之间强烈的对抗性，并在格斗中蕴含着谋略。它不同于以往的那种“打斗闯关型”游戏，一味地出拳出脚等着敌人“撞上来死掉”。而是像实战散打那样在攻防之间寻找机会击中敌方空当克敌制胜。在对战中不仅是较量快捷、灵敏，更重要的是清醒冷静的头脑，善于运用假动作与组合进攻以及“一招制敌”。多数人喜欢双人对战是因为机器的智慧太有限了，而人是一种最善于思考的动物。且玩家的潜意识里又大都存在着“扎洛夫主义”（扎洛夫将军认为：人，只有人才是最狡猾、最危险的“猎物”）人与人的强烈对抗是一切游戏魅力所在。“街霸类”正是在这方面做得比较出色。在格斗下面暗藏着“智斗”。看似“打拳脚”实则“比头脑”。这也正是许多战争决策高手一旦染指格斗反能轻取“行武出身”之故。

许多玩友一说起对战格斗游戏都大叫“过瘾”、“解气”。也许惯于平凡生活与工作的人需要有一种令人兴奋的竞技去宣泄他们原本就具有的超越寻常的那种刚正激情。在这一点上，看体育比赛、去游乐场冒险与家庭电子游戏是一样的。更何况游戏是一种最经济、不要求特殊场地、参与性极强的娱乐运动呢？（GAME意思是运动）有人说对战格斗游戏“太残忍”会导致犯罪，那拳击比赛真人肉搏不是更残忍吗？而事实上奥运会设立此项竞击正是为了增强人类的尚武精神。战争更残酷，但世界的和平与繁荣正有赖于正义战争的维护。我以为尚武不仅不会导致犯罪，相反地尚武可以鼓舞人们去消灭犯罪。如：除暴救人的《鳄鱼先生》、缉拿凶犯的《福尔摩斯探案》以及平治天下一统中华的《三国演义》。

中华民族素有尚武精神，霍去病击胡三千里，薛仁贵三箭定天山、左宗棠挥师平西北、郑成功渡海收台湾。曾几何时，我们是世界头号强国，班超通西域、郑和下西



洋、成吉思汗铁蹄破欧亚。哪一点不是阳刚与尚武的体现呢？宋代赔款、清朝割地，不正是由于我们失去了汉唐以来的阳刚正气与尚武之风了吗？幸有八年抗战，浴血杀敌，中华民族才未沦落敌手，五星红旗才高扬于祖国的天空。而今天，当我们奋发猛醒励精图治之时，又有多少人，特别是青少年沉溺于港台歌曲、影视之中，男声女气、胸无大志、奶味十足、大失国体。有识之士无不痛心疾首。一位学生家长说："我真是喜欢儿子，可现在……都怪孩子他妈，老看那几个假天真的歌星……。"其中之意不言而喻。鲁迅先生若在必再呼"救救孩子"！与之相反，大洋彼岸美国的全球霸权主义不正是他们奉行"西部式教育"推崇阳刚、尚武甚至是"强盗逻辑"的结果吗？勿用讳言，一个充满凶杀残暴的民族是一个变态的民族，而一个失去了阳刚充满了"女人气"的民族不也是一个变态的民族吗？时下流行的一句话叫"阴盛阳衰"笔者以为放任"港台文化"肆虐必将弱化国民特别是青少年的意志，一位家长在信中直言："我给孩子买游戏机，就是为了让他少听点港台歌曲，少受点传染。"用游戏来对付某些歌曲。听起来有点让人啼笑皆非，但细细思来也确有一定的道理。更何况游戏也在不断地发展与更新。



仅仅十几年电子游戏已从简单的八位机扩展到集种种高科技于一身的个人电脑，由"打飞机"、"挖砖块"发展成今天融历史、政治、战争、医学、法律、探案、历险、格斗、体育比赛及智力测验等学科多领域的知识于一体的一种综合娱乐。游戏，无疑对人们的思想观念，意识形态等诸多方面构成显著的影响。甚至在不断取代电影的地位。一些新的计算机光盘游戏就完全采用真人实景拍摄而成，如《意大利之旅》（飞行旅游），《疯狗》（西部枪战）游戏与电影正呈现出"互浸性"。不可否认，早期游戏由于技术上的原因，在制做与创意上都存在着许多不足甚至不良之处，然而游戏也在发展，游戏也在进化，并逐渐形成一种新的文化现象。游戏给人的教益是多方面的，如正义与勇敢，几乎所有的游戏都带有除暴安良的色彩。在斗智斗勇中培养了我们百折不挠的精神与尽善尽美的思想。当你久打一关不过，只有坚持战斗善于分析，百折不挠，经得住身心的考验方能赢得最终的胜利。而当你一而再、再而三地进入这个游戏，你会尽量用最小的代价获取最大最辉煌的成功。在游戏的整个过程中这种对尽善尽美的境界的追求，潜移默化地影响着我们的思维与性格。电子游戏不过是近几年的事，人们对它的认识还远远不够，游戏在某种意义上对社会的推动及其产生的作用与影响，还有待于我们进一步更深入地去认识与研讨。

了解游戏，认识游戏、发展游戏，从而更好地利用游戏，将历史主义、爱国主义以及传统文化教育融汇于游戏之中。如能真正做到："寓教于乐"、"寓历于乐"、"寓政于乐"，那必将是一件功德无量的大好事。随着社会的发展，游戏做为一种新的"导体文化"正波及到社会的各个角落，其功能作用也随之不断地发展与扩大。《街霸》在培养人们的阳刚、尚武、坚韧、机智和追求真善美等精神的作用、及其对整个游戏业的推动作用是有目共睹的，我想这也许是《街霸》制作者们最初所料不及的吧。

<上接第4页>音。而SFC则采用8轨PCM真实音效系统，原则上可模拟自然界所有的音响和语音。它是将真实的音乐或语音录制下来，再经模—数和数—模转换复原，这比MD的音效又高出一筹。以16M节目《真实棒球》(RELIER PATCHER)为例，玩者控制真人影像的主角比赛时，始终有标准的美语现场解说，实现了32位机才有的互动式语音效果。此外，12M的RPG节目《天使之诗》中的歌剧音效也十分独特。而MD仅在模拟乐器演奏方面与SFC一样，其简单的合成语音是与SFC不能相比的。

由于SFC硬件的强大优势，也给软件的编制带来了更广阔的天地。加盟SFC的软件商本来就多，如KONAMI、NAMCO等均是从FC红白机时代就和任天堂同舟共济的盟友。众多的SFC软件中，有许多是FC节目的升级新版本和街机的忠实移植版。如MD上炒得火热的《龙虎之拳》、《饿狼传说》、《真人快打》、《街霸Ⅱ》系列实际上在SFC中均有许多版本。一些MD无法胜任的IBM-PC节目如《3D WOCF》、《模拟城市》等也纷纷走上SFC舞台。而充分发挥SFC三维空间感的节目有数百种，使玩者不再局限于MD中打斗冒险那几样单纯的模式。SLG和RPG类的节目也有百余种，更非MD能相比。但由于SFC节目卡较贵(如仅4M的小节目《玛利奥4合1》在美国本土39美元，在港澳台地区价格多在300～1000港币之间)，于是相应的磁碟机和光盘机应运而生，虽然增加了一次投资，但软件成本大大降低。目前功能最强的超任博士六代磁碟机内存可由16M扩充到128M，可以运行大容量节目。这是国内SFC发烧友的主要装备。

综上所述，读者不难看出SFC与MD性能上孰优孰劣。

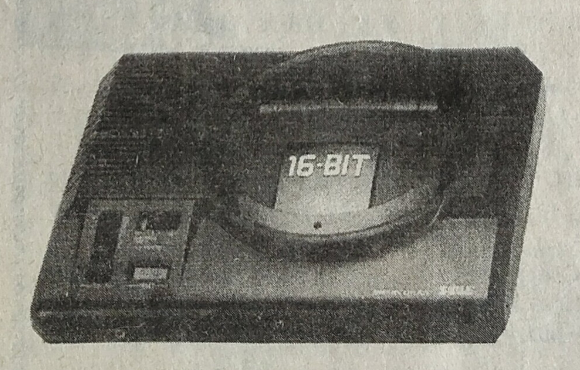


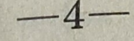
世嘉和超任之比较

◎黄明

目前，国内16位游戏机方兴未艾，其主要机种不外乎两种：被称为世嘉五代的MEGA DRIVE(MD)和被称为超级任天堂的SUPER FAMICOM(SFC)。由于价格因素，MD及其节目卡在国内要普及一些，而昂贵的SFC及其磁碟机、光盘机等游戏辅助系统及游戏卡则除营业场所外，只有少数有钱仔、发烧友才问津。许多MD游戏迷并不真正了解SFC的性能，只知道某本书上所介绍的："超级任天堂在性能上比世嘉五代好不了多少，而且节目少、价格贵，能否与世嘉五代竞争还很不乐观。"其实这只是SFC刚问世时的情形。今天，在经济发达国家和地区，SFC已占有90%以上的16位游戏机市场。在港澳台的游戏机店里，世嘉MD已难觅踪影，即使有，也只是和MEGA-CD光盘机配合使用。SFC的节目由于得到比世嘉更多的大软件商的支持，现已达一千五百种左右，且正以每月十余款的速度不断推出。在我国经济发达地区，越来越多的发烧友放下了手中的MD换上了SFC，以追求更丰富的软件内容、更完美的画面、更动听的音效和更真实的三维效果。那么，从整机性能上来说，SFC究竟比MD好在哪里呢？

首先，众所周知，MD的主CPU和街机一样采用MC68000。MC68000有较大的指令群，可以处理较复杂的画面，但其最大弱点是工作时钟主频只有8M，如果要高速处理不断变化的几何图形，特别是复杂的背景画面，显然有些力不从心。任天堂公司则看到了MD的这一致命弱点，将原计划做超级任天堂用的MC68000改换为专用65818CPU，尽管增加了成本，但从根本上解决了运算速度的问题，使SFC具备了高速处理三维背景画面的能力。在节目中，当角色向目标接近、远离或围绕目标旋转时，背景和目标就会以角色为轴心放大、缩小和旋转。在一些诸如空战游戏中飞机向城市俯冲轰炸的高速画面中，为使三维空间的感觉更逼真，节目卡中还设有专用DSP高速





处理程序集成块，这是SFC的一大优势，由此应运而生的节目种类繁多。著名的3D太空射击游戏《星空之狐》(STAR FOX)容量仅8M，但其紧张激烈的气氛和逼真的太空战画面与科幻电影效果几乎一模一样。在另一部12M的节目《帝国反击战》(THE EMPIRE STRIKE BACK)中，虽无DSP的协助，由于采用了高科技的处理技术，主



角卢克驾驶雪地飞车在山谷雪地之间，向纵深方向高速飞行射击帝国军队的场景，其真实感令人难忘。在16M的《F14模拟战斗机》(SUPER TURN AND BURN)中，玩者在F14机舱内与敌机战斗和俯冲攻击敌岛屿基地的真实感也与电影特技相差无几。在许多RPG及SLG节目中，SFC还发挥了画面透明的专有功能，使用户界面更加完善。总之，超级任天堂的放大、缩小、回旋和透明的功能不用说MD或街机，即使是有两块MC68000 CPU的机皇至奥(NEO GEO)也难以胜任。如果说MD(也包括SFC)的双重背景设计使游戏的真实感前进了一大步的话，那么SFC的上述独特功能又使游戏的真实感提高了一个档次。SFC用户可以体会到MD、PC-ENGINE等其他16位机种无法表现的空间感。可以说，32位及64位游戏机的效果已在SFC上初步实现。

再者，从图像上来说，SFC有两个专用图像处理器PPU，而MD只有一个。SFC可表现共计32768种色彩，是MD的64倍，角色分辨率为4096点，是MD的2倍。在同一画面上，SFC和电脑VGA屏幕一样可显示256种色彩，是MD的4倍。在特定软件支持下，SFC可在同一画面上显示2048种色彩。MD和SFC画面的优劣，在一台33英寸的大彩电上可以一目了然。SFC的《星球大战画集》中一幅幅精美逼真的画面完全可以和电视节目媲美。MD节目《海豚历险记》的精彩画面令许多人推崇不已，其实类似的SFC节目不可胜数。

其次，从音效上比较。MD采用的主要是FM音源，它可模拟各种乐器的音效，用一路PCM音源来合成简单语



我与世嘉同醉

◎梁锋

周末深夜一时多，最后出现的一个大魔王被我击毙，而"我"的生命值也几乎为零，接近死亡了。至此，经过100多分钟紧张、激烈的战斗，《战斧三代》终于被我全部打穿。此时的我已是面色潮红，热汗淋淋。战斗的惊险，胜利的喜悦，使我激动得颤抖不已。

我微闭双目，陶醉在胜利的喜悦氛围之中，任凭耳机飘出"凯旋"的音乐旋律在耳朵里回旋。世嘉的背景音乐，比起"任天堂"八位机来又提高了一个档次。如果说"任天堂"八位机的音乐是平面图形的话，那么，世嘉五代机的音乐就是彩色立体图案。当那节奏分明、轻重有别，时而如丝，时而如水的立体声音乐源源不断地从耳机里流出来时，我竟如喝了醇酒一般，刚才那一场征战的劳累倾刻如雪消融。我忽然惊叹起音乐的神奇来，她竟有如此奇妙的魔力！

作为一名极为投入、近似走火入魔的玩家，这个发现却是如此的姗姗来迟，我很惭愧，我也很懊悔，一个多月的战斗中居然没有很好地享爱这么悦耳动听的音乐。

于是，我从《战斧三代》的选择菜单中调出音乐一栏，从头开始，一曲一曲如痴如醉地欣赏。虽是深夜，但也只有在深夜万籁俱寂的时候欣赏这美妙无比的音乐，更显得纯暇无杂。我闭目静神，贪婪地、仔细地品味那行云流水般倾泻而出的旋律。我的思绪随着悠扬的旋律飘啊飘啊，仿佛进入了一个云雾缭绕、仙乐飘扬的极乐世界……

世有万物，人有千样。各人的生活方式、喜好皆不相同，正如所谓的"白菜萝卜，各有所好"。有人喜欢在舞厅里转，有人喜欢在卡拉OK包房里泡，……追潮流，赶时髦，而我却往世嘉天地里闯，沐浴着世嘉的光辉，领略着现代高科技娱乐的风彩！

外面的世界很精彩，而我对世嘉却情有独钟，一有空就躲在房里和世嘉为伴。有人说我着了魔，有人说我太傻。我只想说，生活中娱乐的方式多种多样，跳舞可以驱除疲劳，调谐生活；唱歌可以浪漫时光，充实生活，只要玩得开心，大家不一定都挤到一摊子里去，生活本身就是万花筒嘛。但是，我敢说，他们这样说我，只因他们未曾涉足电子游戏天地，未曾领略世嘉的风彩，未曾见识世嘉的神奇魅力。我深信，只要他们一旦踏入"世嘉"、"任天堂"的天地，他们也会迷上这个比魔方更具神奇魔力的玩艺儿，其着迷程度，或许比我有过之而无不及。因为，这是一片神奇的天地。这里面有无边的森林，有浩瀚的海洋，有幽冥的星空，有辉煌的宫殿，有迷人的草原景色，有令人叹为观止的沙漠风光，有神奇的海底世界……；有气势宏大的战争，有引人入胜的探险，有紧张刺激的打斗……；而你的身份，可以是英姿勃发的侠士，可以是不畏艰险的探险家，也可以是冲锋陷阵的特种部队的成员……种种角色，悉由你扮演。在这里，可以让你伸拳踢腿，可以让你伸张正义，可以满足你的征服欲，可以实现你的理想，可以发挥你的才华……而你的知识，你的思维，你的反应能力，你的智力，将会在这里进一步得到锻炼，得到提高。

有人冷眼看世嘉，对世嘉憎恶之极，说它和"任天堂"一样，是"鸦片"，是"陷阱"，是个"杀人不见血"的时间杀手，不知夺走了多少少男少女的青春。我要大声疾呼，为世嘉辩解。世嘉虽是现代高科技产品，但它不具有思维的能力，无论在主观上或是客观上都不具备也不可能具备"害人"的动机和行为，它只懂得为人服务，为人奉献。说它"害人"，其实是人不能恰当分配自己的时间。成长阶段的少男少女，功课多，学习任务重，自控能力弱，需要监护者的正确引导、教育。说要追究"责任"，最终还在大人，不能归咎于世嘉。就象打击赌博，只能打击赌徒而不能把责任归之于可以成为赌具的象棋、纸牌而统统付之一炬一样。

世嘉，我要为你引吭高歌。是你给我的业余生活抹上了绚丽的色彩，是你装点了我的生活空间，是你拓宽了我的视野，是你让我观赏到了人类追求的终极梦幻。啊，世嘉，今生今世，我愿与你同醉！





学习机发展的高级阶段

裕兴普及型电脑

维沙

孩子玩游戏，家长重教育，商人想赚钱。社会各界怀着不同的心态注视着电子游戏行业。还有一群搞技术的“玩家”，愣是从游戏机里拔出了个“学习机”，继而又给学习机和电脑结缘，真是不可思议！不信？请看下文：

一、什么是普及型电脑

普及型电脑是从高档学习机进一步发展而来的。学习机从功能上可分为低档、中档、高档。

低档学习机只起到电脑入门的作用，所具备的功能有：中文编辑练习，键盘练习，打字练习，汉字输入练习等等。毋庸置疑，这类学习机的价格也比较低，一般在300—400元。

中档学习机除了可做电脑入门之外，还可辅助教学，如辅助中学电脑课程的中西文浮点BASIC语言（如果没有中文和浮点数，便不适合中学教学需要），辅助中小学电脑课程的LOGO语言，辅助中小学教学的英语、语文、数学、物理、化学等软件，这类软件有，专用学习卡（英语卡、数学卡）、专用芯片和专用磁带。中档学习机一般具有录音机和打印机接口，可以配接成最廉价的电脑系统，价格在500—600元，可以满足人们学习电脑和辅助教学的需要。但是由于录音机作为外存，存取麻烦且速度慢。

高档学习机囊括了中低档学习机的功能，配有软驱接口，可配软盘驱动器，数据存取可靠，速度快。高档学习机所配学习卡的内容多，功能强，还可进一步升级，软件可扩充，系统选件丰富，配置灵活，低配置时价格在600多元，高配置时价格在700多元。

裕兴普及型电脑是在裕兴高档学习机YX－586，YX－686的基础上发展起来的。当裕兴高档学习机配接软驱和裕兴WPS文字处理软件芯片后，就构成普及型电脑。

普及型电脑最突出的特点是**实用性**。

在硬件上，选用与微机通用的3.5英寸的软盘驱动器，可与微机软驱互换使用。

在软件上，与微机的数据格式相同，可在微机上对软盘进行格式化。

在应用上，配备微机流行的金山WPS文字处理软件，操作和微机WPS一致，在裕兴普及型电脑上所学的操作方法，可在微机WPS上照样操作。所录入的文件，可在微机WPS上调出。

裕兴普及型电脑为学习机带来了革命性的变化：

★显示速度的变化　在裕兴WPS状态下，显示速度是普通高档学习机的3倍。对此，只要按着任意字符键（比如“A”键）不放手，便可清楚比较出两者的差异。

★显示窗口的变化　在裕兴WPS状态下，可在一个屏幕开多个色彩不同的显示窗口，并具有与微机WPS一样的下拉式提示菜单。对此，在WPS编辑状态下，按ESC键便可清楚。

★断电后的文章恢复　在裕兴WPS状态下，当超级学习卡装有2节7号电池时，当断电后，再次起动系统，所录入的文件不会丢失，非常适合家庭环境。

★与微机WPS兼容　文件兼容，操作方法兼容，提示相同。

★软盘教学软件　教学软盘囊括了中小学教学软件。

裕兴普及型电脑囊括了学习机的电脑入门功能，辅助教学功能，同时，拓展了实用化的打字功能（不再是打字练习），不但适合家庭打字使用，也适合中小企业办公使用。与微机相比，一台加有WPS软件的微机，至少要有硬盘，价格在5000元以上。而裕兴普及型电脑，接一台单色显示器不过1500多元，不接单显1100多元，而在文字处理方面，两者的功能相差不多。裕兴普及型电脑的出现，将为数据录入，电脑打字行业，提供物美价廉的新选择，可满足工薪阶层在家办公的需要，满足知识阶层“换笔”的需要。多年来，学习机行业所追求的是这种产品，用户梦寐以求的是这种产品，而今，裕兴普及型电脑再次为产业发展树立了新的里程碑。

二、裕兴普及电脑的功能

◆**电脑入门的功能**　键盘练习，打字练习，音乐创作，计算练习，彩色拼图，五笔练习。

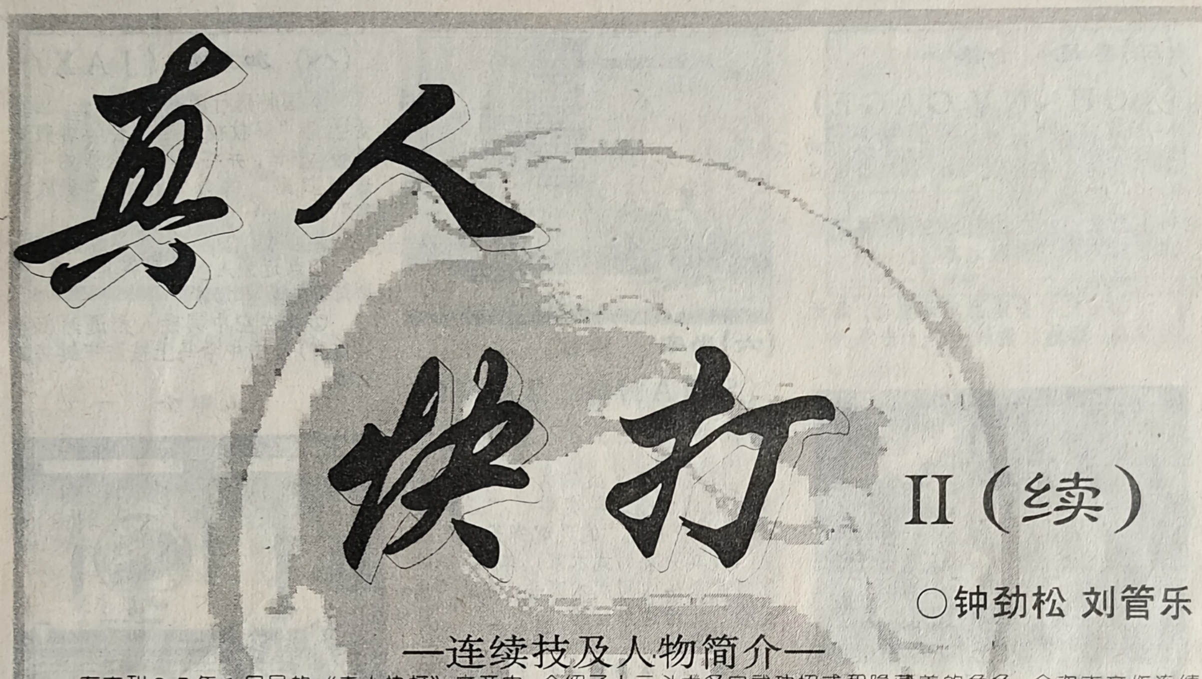
◆**辅助教学的功能**　中文编辑（打字专家），英汉辞典，英语强化学习，五笔竞赛（含10000条词组）中西文浮点BASIC语言，游戏F－BASIC语言，LOGO语言。内藏18个程序范例与教材配套，声像学习，可配195盘教学磁带。全套小学教学软件，中学英语软件，共计25个芯片或5张软盘。F－BASIC40合1软件（芯片或软盘），配使用手册。

◆**文字处理的功能**　与微机WPS兼容的裕兴WPS文字处理软件：支持全拼、双拼、郑码、五笔、五十字元等汉字输入法，上述汉字输入方法均支持词组和联想。支持区位、国标汉字输入，支持符号、全角、半角字符输入，字符可与汉字同大小。支持菜单命令方式，直接命令方式，命令码和命令操作及提示，与微机WPS兼容。支持打印，可放大、缩小，划线等，命令有23种，支持制表，制表命令3种，支持手动制表。两种汉字存储方式，软盘和磁带。软盘文件经转换，可在微机WPS中调出。支持断电后的文章恢复。支持单显和彩色显示。编辑的文本最大为500行，共7500汉字。

三、裕兴普及型电脑的硬件规格

原装微机101键盘；内存32K；标准打印机接口，可配EPSON系列9针或24针打印机；断电保持；1个扩展插座；两种立体录音机输入方式，可配3.5英寸标准微机软驱。配裕兴超级学习卡5.0以上版本；国标2级汉字库；国标符号库；字符和点阵两种显示方式。可记忆连续8次按键，保证高速输入不丢码。





真人快打 II（续）

○钟劲松 刘管乐

—连续技及人物简介—

在本刊95年1月号的《真人快打》文章中，介绍了十二斗士各自武功招式和隐藏着的角色。今次本文作连续技——每位斗士的独门功夫之说明及人物介绍。

少林寺武僧尚宗在一次偶然的机会里得到一本妖术秘笈，从书上了解到魔界至高武功——摄魂术的修行方法。这种妖术的真谛在于吸取别人的灵魂而化为自己的力量，为此修行者必须杀害其它武术家，以得到他们的灵魂。尚宗被此邪功所迷惑，不惜破戒杀生，残害无辜。某日尚宗摆下“杀戮之宴”，约请各方武功高手前去一试高低，实际上是为了除掉对他不满的武术家，并把这次比武之“宴”中最强斗士的灵魂据为己有。但尚宗过于信赖自己的实力了，殊不知天外有天，这个罪恶的人间妖魔终于死在了比他更强的武术家的神拳之下。（那个最 强的斗士当然就是游戏者喽）

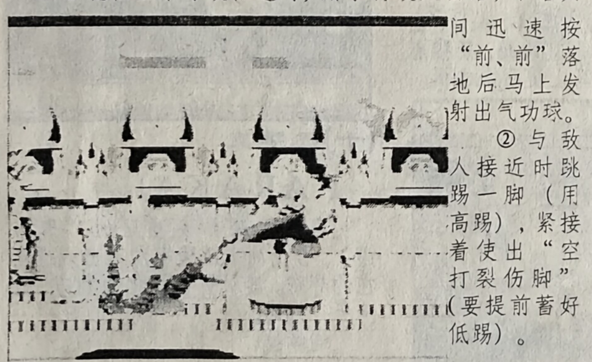
以上是《神拳降临传》的内容，而《究极神拳》说的是尚宗死后不久，“杀戮之宴”的事情被邪恶杀人组织“黑龙会”得知。“黑龙会”中有许多具有奇特本领 的杀手，其中包括半虎魔人KINTARO、忍者蛇魔等。他们的首领SHAOK AHN更是一个穷凶极恶的狂魔。“黑龙会”为了称霸天下，使用魔法使尚宗复活，将其吸收入会，并绑架了两名美国武术家——桑娅和卡诺（前集中出现过的人物），再设“杀戮之宴”，等待各方高手前去送死。这样便出现了一群为不同目的而战的武术家，展开了一场惊心动魄的战斗。

(一)刘康（LIU KANG）

出自少林门的青年武功师。闻听破戒僧尚宗在世间为非作歹，便立誓以自身习得的武技绝学打倒尚宗，以正少林之名。

连续技：

①跳在空中与敌相遇时，用拳将敌人击落；下落其间迅速按“前、前”落地后马上发射出气功球。



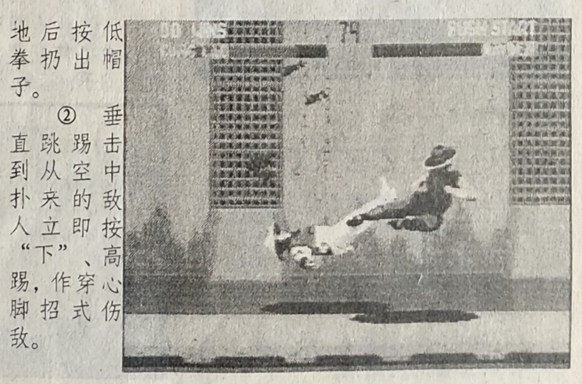
②与敌人接近时跳踢一脚（用高踢），紧接着使出“空打裂伤脚”（要提前蓄好低踢）。

(二)昆老（KUNG LAO）

与刘康出一师门的武斗家。原本在寺中修炼，受刘康的邀请而出山，共同征讨尚宗。他于多年的苦行之中悟到了“护身神光”和“瞬间移动”等绝技。

连续技：

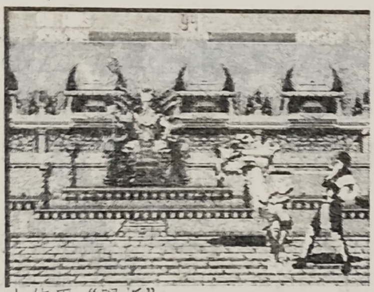
①跳踢击中空中来犯的敌人时马上按“后、前”落地后按低拳扔出帽子。

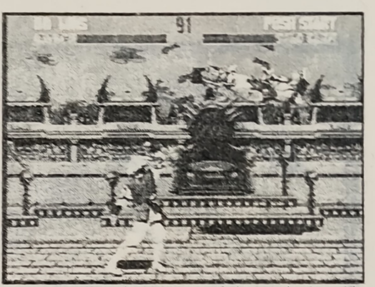


②垂直跳踢到从空中扑来的敌人立即按“下”、高踢，作穿心脚招式伤敌。









当敌人飞扑来时，以上击拳将其打倒，在敌人尚未站稳脚跟时发射刽气。

（十一）全蝎人

(SCORPION)

生前被中国忍者——绝对零度所杀的忍者。前回败给了绝对零度的冰忍术，强烈的怨念使其从冥界返还人间，寻找仇人决一死战。

连续技：

①跳过敌手头顶时反踢一脚把他踢倒，落地后立即放绳矛将其捉住，再用一个上击拳。

②靠近敌人时突然跳踢，落地马上使用"腿抓"。

（十二）雷电

(RAYDEN)

神秘的天界战士，拥有操纵雷电的能力。其职责是保护自然空间的秩序，因此常通过雷云的变化观测下界事物的发展。在第二次"杀戮之宴"前就已预感到灾难将至，深知尚宗复活后将破坏正常的自然界。为了消灭尚宗及"黑龙会"的邪魔，他从天而降，直奔战场。

连续技：

①跳踢击中跳跃过来的敌人，在空中立即使用"平身推"。

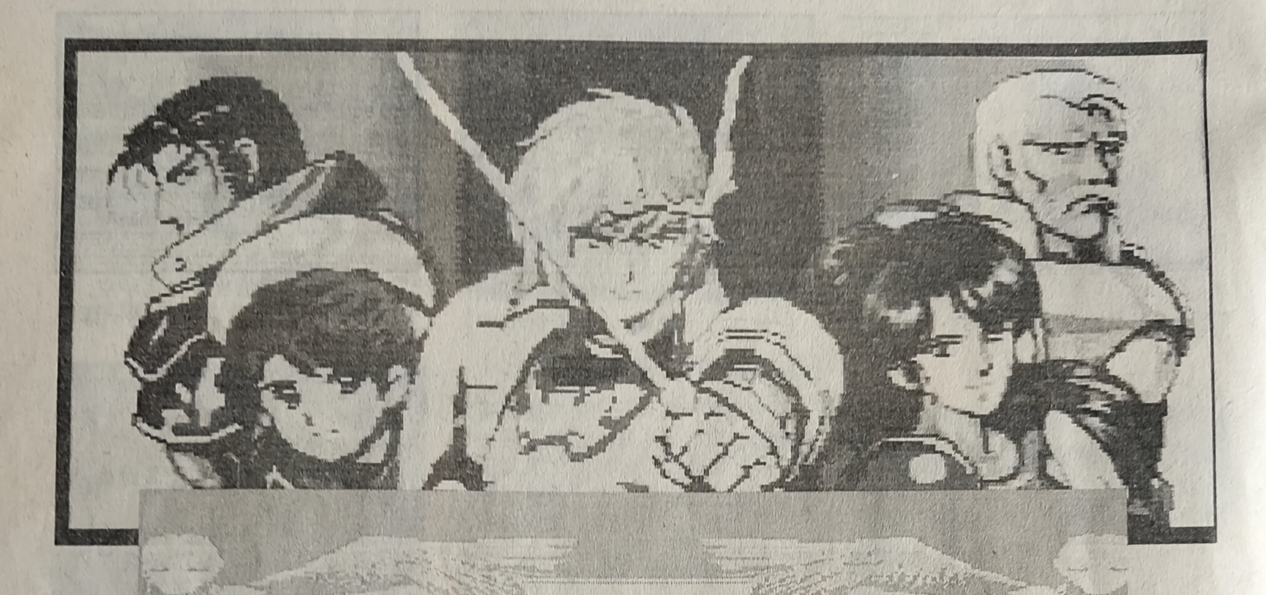
②用上击拳把敌手打至半空，接着按"后、后、前"，待敌刚一落地马上出击。

★超级秘技

这个《真人快打Ⅱ》中隐藏着一个超级秘技——

在最初：START画面上，选OPTIONS

进入OPTIONS后，再让指令定在DONE，按方向键"左、下、左、右、下、右、左、左、右、右"，会显出一行新的菜单，调用这个菜单，你将有特别的发现。



梦幻模拟战 II

○ 咪咪

出版公司：SEGA	世嘉诸多战略模拟游戏中最为优秀的一个，极富幻想色彩的作品
形式：SLG	

有一个古老的传说：在一片美丽富饶的大陆上，人们过着平静、祥和的生活。忽然有一天，他们的国王贝鲁苏哈鲁托莱得到了一把被诅咒的魔剑“阿鲁巴泽多”。它原与圣剑“拉索库力撒”在一起互相制约，维护着大陆的和平。可两剑一旦分开，就会引起世间混乱。“阿鲁巴泽多”能够诱发人类邪恶的本能。于是鲁苏哈鲁托莱将大陆控制在他那残暴的手中。只有传说中光辉军团的后裔才能战胜他！一场正邪之间的大战爆发了……



这就是梦幻模拟战二代的主要内容，其一代就有许多支持者，二代的精采之处就不言而喻了。一代是4M容量，二代一下子就变为16M容量。人物有三十余个，每人可进化三次，少数可进化四次。敌我双方的佣兵有40种之多，道具多达25种，而且每人可同时装备武器、防具、宝物三项。魔法在一代的基础上又多了指挥系和特殊系，共22种。佣兵中的投石机、弓弩机，僵尸（极象弗兰肯），和魔法中的火龙术、落石术、圣剑术等都极富特点，令人难忘。下面就介绍一下游戏二十七章的情节。

——主要人物介绍——

光辉军团之后裔

主人公—— 鲁依索

人公的朋友——海索

光之魔女——力阿娜

少年将军——苏克图特

邻国公主——谢丽

老勇者——阿罗祖

公主部下——吉苏

河川守护人——莱索塔

大魔导士——国西卡

黑暗魔女　——拉娜

帝国军方面

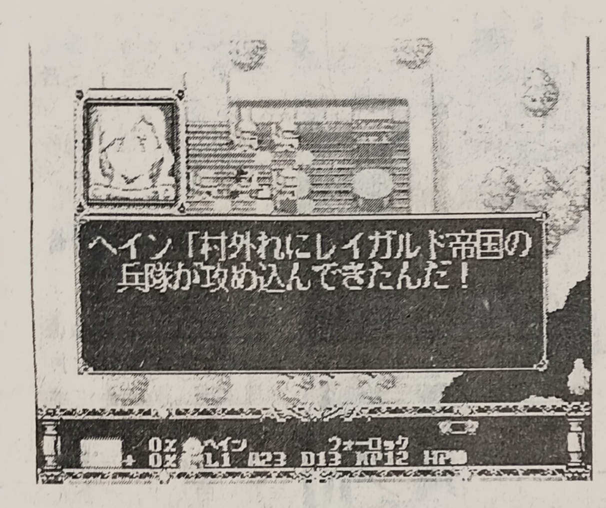
帝王——贝鲁苏哈鲁托莱

他手下的四大兵团长

青龙骑士团长——雷思

副团长——莱阿多





炎龙兵团长——鲁伯克

副团长——佐罗姆

黑龙魔导士团长——埃古贝鲁托

副团长——伯则鲁

水龙兵团长——伊美鲁达

第一章　序

正在村中修炼的埃鲁依索和海索忽然看到帝国士兵进村搜查，他们在找力阿娜，并要把她带到帝都去。埃鲁依索挺身而出，歼灭帝国士兵，保护了力阿娜，迎来了反帝国大军。

第二章　旅行

埃鲁依索决定和力阿娜一齐寻找光辉之后裔。就在反帝军首领让苏克图特与他们一同去时，炎龙兵团的佐罗姆前来追杀力阿娜。主人公与反帝国军一起狙击并消灭了他们。苏克图特也加入了队伍。

第三章　阻截

三个人护送力阿娜来到了通往神殿的路上。这时佐罗姆又率领大量追兵围堵。三人奋不顾身，终于击败了佐罗姆。炎龙兵团长鲁博克来了，这是个非常可怕的家伙。正在埃鲁依索惊慌之时，出现了一位蒙面骑士。吓跑了鲁博克后，又不辞而别。

第四章　光之神殿

埃鲁依索一行来到了光之神殿，却发现这里已被黑龙魔导士团的军队包围了。战士们去营救神官与主教。战斗十分艰难，蒙面骑士再次出现，为主教解了围。原来她的真面目是邻国的公主谢丽，她也决定加入队伍。

第五章　野狼的咆哮

队伍乘胜追击黑龙魔导士团的逃兵，来到山谷。敌人召出了狼人以阻挡队伍的前进。埃鲁依索一路直冲，追赶敌头目，可还是让他逃走了。其时埃鲁依索必须在二十三个回合内冲到画面最上方。

第六章　老勇者

一行人来到前面的村庄，见到刚才的逃兵与敌军会合，进攻村庄。一位老勇者守在村口保卫村民，他是谢丽的剑术老师阿罗祖。勇士们协助老师消灭敌人，保全了村庄。

第七章　死灵复活

大军开到教会时，遇到帝国军从水陆空三面追杀村民，而且在圣墓中又出现了三个僵尸魔道士，将墓中的骷髅和僵尸唤出来作战。正当激斗之时，谢丽的部下飞骑士吉苏来报信，公主的都城被包围了，他是来请救兵的。听到消息后，队伍加紧战斗，准备援助都城。

第八章　天空之长桥

帝国军为了阻止援军的进程，在到都城的必经之路，天空之长桥设下伏兵，企图阻止光辉军团的援军。埃鲁依索必须在二十二个回合内将守在桥头的敌将军消灭，才可通过。注意在第十七回合时鲁博克和佐罗姆会赶到，迅速消灭桥头守将就可过关。

第九章　都城攻防

队伍赶到时，雷恩和莱阿多率领龙骑士团已要攻城了。这时敌方有人来报说帝王城有魔物作乱。雷恩把莱阿多留下，自己去铲除魔物。莱阿多十分懂得战术。埃鲁依索稳扎稳打，终于将其击破。战后，苏克图特因不满自己的能力而告别队伍去修行；力阿娜也留在城中协助主教。

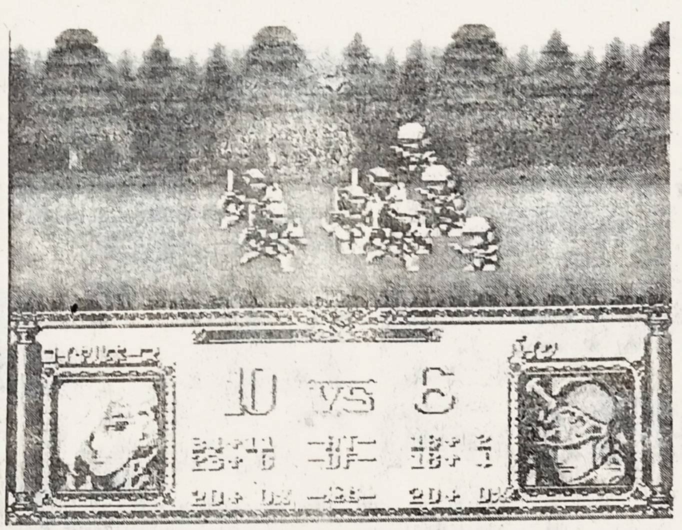
第十章　河川守护人

主人公听从主教的话而动身渡过河川去找大魔导士图西卡。忽见一勇士率领海盗阻拦，主人公正在踌躇之际，出现了大量的魔族截击队伍，并扬言要血染河川。勇士大怒，与埃鲁依索并肩作战，消灭了这些魔族。原来他叫索莱塔，也是光辉军团的后裔，加入了队伍。

第十一章　烈炎

埃鲁依索找到了图西卡。这时，黑龙魔导士团长埃古贝鲁托带着

下狙拦。他用烈炎术将油库点燃，企图烧死主人公和图西卡，并在放火后遁去了。火势在不断蔓延，队伍必须在大火烧到前消灭敌人，逃到右下方出口，而且要保护好图西卡。



第十二章　圣地

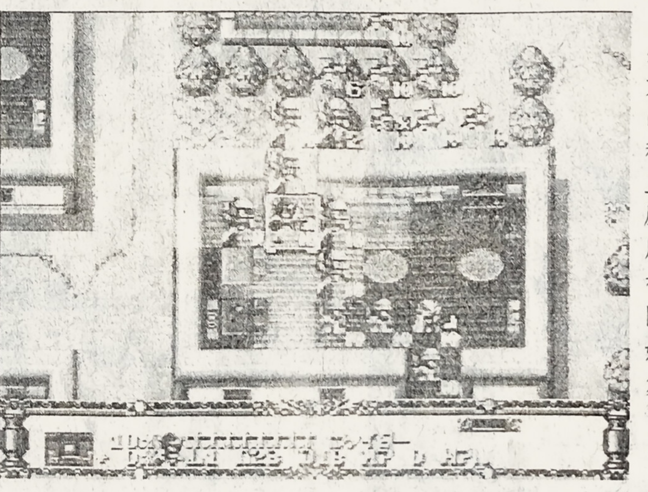
逃出了火海，众人随图西卡来到圣地去取邪魔杖，这是解开魔剑"阿鲁巴泽多"上封印的关键。可没想到这里已被魔族战士占领。就在众人与魔族激战时，埃古贝鲁托趁乱取走了邪魔杖，却把魔戒指掉在了台座上。赶快得到它，并消灭最后一个敌人。

第十三章　炎龙兵团之决战

埃鲁依索率领众人来到了帝国的重镇，这里是炎龙兵团的总部。鲁博克不在，由佐罗姆坐镇。双方展开激烈的巷战，正在炎龙兵团就要被彻底消灭时，鲁博克回来了，但他也挽回不了败局，并死在埃鲁依索的剑下。

第十四章　湖底神殿

在大陆中部的湖底，沉睡着一座前世的神殿。神殿中央供奉着圣剑"拉索库力撒"。"拉索库力撒"需要有王者血统的人才能拔起，而埃鲁依索、谢丽和雷恩都具备这个条件，一场圣剑争夺战开始了。最好给进化成飞鸟的谢丽佩带魔项练，让她飞到圣殿中去拔出圣剑。当圣剑拔出后，敌人由于害怕圣剑的魔力而逃走了。



第十五章　水龙兵团长伊梅鲁达

远方已可以看到帝国的都城了。一条大河却拦在众人面前。河对岸由水龙兵团长伊美鲁达率领部下把守。她是一个十分厉害的敌人，由于她的兵力弱，在半途中被施了魔法而神志不清的拉娜带着魔族来支援她。但这时任何事情也阻拦不了正义大军的步伐，将伊美鲁达击败后，众人直冲向帝都。

第十六章　帝都

这是贝鲁苏哈鲁托莱帝国的最后道防线。由雷恩和莱阿多亲自把守，而且后半部又遇到拉娜来捣乱。胜利就在前方！勇士们经过重重险阻，消灭了守军，冲进城去。

第十七章　帝王贝鲁苏哈鲁托莱

罪魁祸首帝王贝鲁苏哈鲁托莱坐在王宫的宝座上，指挥着帝国军的残余部队，负隅抵抗。众勇士齐心奋战，终于将贝鲁苏哈鲁托莱杀死。但他的尸体却不见了，看来这并不是结束。听说在大陆的西北部有一个被诅咒的神殿，埃古贝鲁托正在那准备帝王的复活仪式并要唤醒魔剑。为了铲除邪恶，战士们马不停蹄地向大陆西北方进发。

第十八章　保护村民

正当大家准备去西北部时，忽然听到村民的呼救声，原来是拉娜带领魔族进行杀戮。可这些魔族哪里是光辉之后裔们的对手，一会儿就被消灭干净了，只有拉娜逃走了。

第十九章　港口

去西北大陆须乘船渡海，不料港口已被伊美鲁达占领，她也要去西北大陆。为了争夺仅有的一支大船，战士们又投入了战斗，将伊美鲁达消灭。队伍上船，乘风离去。

第二十章　血染大海

船在海上平稳地行驶，忽然出现一艘海盗船，而驾船的竟是一群魔族。众人只好放慢船速，迎击敌人并将它们全歼。

第二十一章　登陆

船到了岸边，这里也有敌军把守。为了阻止贝鲁苏哈鲁托莱的复活，队伍弃船而战，以最快的速度消灭了守军，来到了黑暗神殿。

第二十二章　帝王复活

黑暗神殿，是一个处处散发着恐怖气息的地方，集中了黑龙魔导士团的优势兵力，而且有魔族和武士在外围防守。祭坛上竟然站力阿娜和拉娜，原来帝王复活仪式需要用光、暗二魔女的血做祭礼。埃鲁依索上前营救阿娜，不料伯则鲁已经开始仪式，贝鲁苏哈鲁托莱复活了。伯则鲁被他杀死了，理由是伯则鲁要藏匿"阿鲁巴泽多"。魔剑终

于落入了贝鲁苏哈鲁托莱的手中。危急之时，图西卡挺身而出，用魔法将他与自己带入了异次元空间。拉娜身上的咒语解开了，她睁开了双眼，原来她与力阿娜是孪生姐妹。姐妹俩加入了队伍。

第二十三章　封印

拉娜带着众人来到神殿的另一部分，却看到莱阿多正带领手下在各个屋中寻找圣魔杖。双方开始了激烈的争夺战，最后终于在右上方的大殿中取到圣魔 杖。它是解开圣剑封印的重要道具，而且也能使持有者魔法能力上升。

第二十四章

光与魔

为了解开圣剑“拉索库力撒”的封印，力阿娜和拉娜再次献出了各自的血。封印解开后，圣剑的威力上升了一倍。但贝鲁苏哈鲁托莱也从异次元逃了出来，并带来很多魔族。又是一番冲杀。将敌人消灭后，光辉军团的后裔们向着贝鲁苏哈鲁托莱逃遁的方向追去。

第二十五章

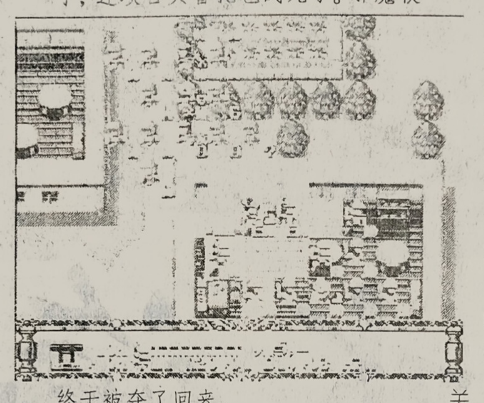
大陆最强之骑士

在帝国军最后的堡垒魔城前，众人遇到了雷恩和他残存的部下。还有埃古贝鲁托，他押着作为人质的图西卡，企图叫埃鲁依索投降。可雷恩对此不屑一顾，他要与埃鲁依索一争高下，以证明自己是大陆最强的骑士。埃古贝鲁托只得把图西卡放了。经过较量，雷恩败在了埃鲁依索的手下，他的最强骑士梦破灭了。大队人马开进了魔城。

第二十六章

黑龙魔导士团之决战

魔城中的图西卡殿中，埃古贝鲁托已准备带领部下与光辉军团的后裔们决战。但他们哪是众勇士的对手，连埃古贝鲁托也战死了。邪魔杖



终于被夺了回来。

第二十七章　传说之终

在图西卡殿的最深处，是魔界、人界及异次元空间的交汇处，贝鲁苏哈鲁托 莱就在这里等待着光辉的后裔们的到来。双方都已意识到一切都该了结了。贝鲁苏哈鲁托莱召集了魔族，而埃鲁依索则凑齐了十个光辉的后裔。敌人并 没有想象的那么厉害，一会就被消灭了。鲁依索向贝鲁苏哈鲁托莱发出了最 后的挑战，贝鲁苏哈鲁托莱终于倒下了。这时雷恩带着重伤前来支援，贝鲁苏哈鲁托莱见大势已去，便把雷恩唤到身边，一起走向死亡。力阿娜再次施展魔力，将他二人送入了异次元空间。

当圣剑与魔剑再次到一起时，迸发出一道光柱，直上云霄，驱散了阴云。光战士辉的后裔们战后各自过着平静的生活，和煦的阳光又一次洒向大地……

本游戏的玩法与一代基本相同，作战方式是以主将为中心展开的。每位主将都有自己的结界，在自己的结界中，士兵可以得到攻击和防御的修正，这一项是十分重要的，它可以弥补兵种弱的不足。操纵时，十字键控制光标的移动。A键是使光标自动移到下一位主将，B键可以退回指令，在游戏中按住B键可以加快游戏速度。当光标套在主将或士兵身上时，按C键可以调出并执行指令。移动，魔法及移动均靠C键来决定。START键（或X、Y、Z键）可调出游戏的设定指令。主将的指令共有五项：

1移动：使主将在一定范围内移动，而移动范围只与结界大小及地形有关，与移动数值无关。

2攻击：攻击敌人。

3魔法：当觉悟魔法后可以调出魔法表供选择。

4治疗：可以使自己的HP回复3P。

5指令：与一代相同。

按START键后出现以下五项设定指令。

1SAVE：记忆，选YES按C键决定。

2LOAD：调出并进入另外记忆。

3胜利条件：看胜利和攻击条件。

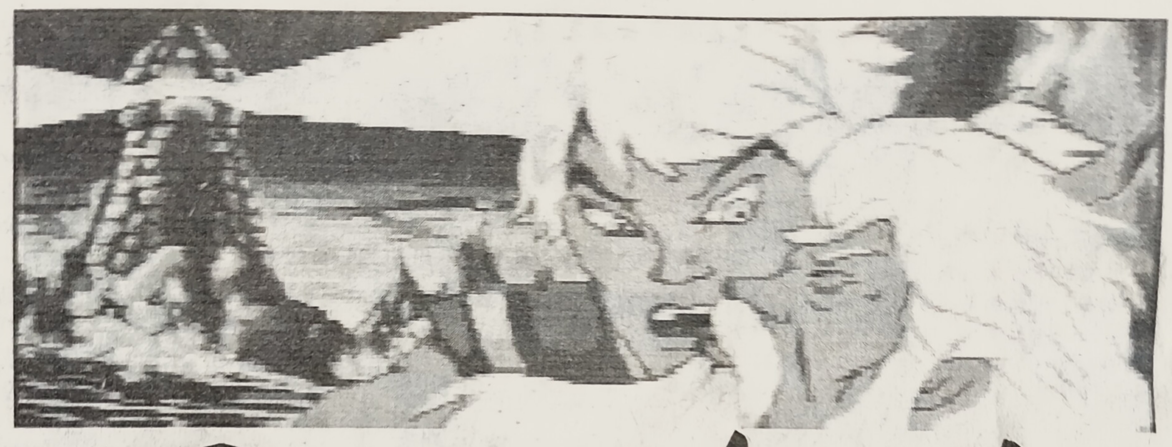
4机能设定：各种机能设定。

5终了：回合终了。

在游戏中，将ABC三键与START键同时按下，就可直接进入LOAD画面。

主将的行动是用兵的行动。用弓兵或弓弩机对付飞鸟兵，用枪兵对付骑兵，用骑兵对付步兵比较占便宜。





黑水海盗



文/钟劲松

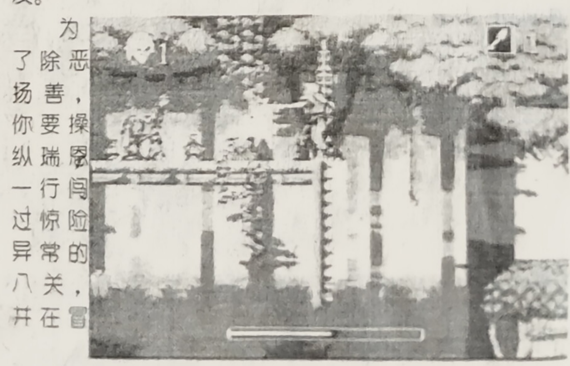
出版公司:SUN SOFT	类型:ACT	容量:16M
模式:1 PLAYER	面市期:1994	

具有美国风格的动作游戏，
根据同名卡通片制作而成。

《黑水海盗》——这个大家听起来相当陌生的名字对美国的卡通片迷们却很熟悉。这是一部风靡美国的优秀的动画作品。故事中的男、女主人公早已成为深受年轻人喜爱的英雄形象。

由SUN SOFT（太阳电子）公司推出的这个世嘉版本游戏正是以卡通片的内容为蓝本制作而成的。在游戏中你可以从三个主角中选择其一，在危险的“黑水”发源地——传说中的米尔国作战。你的最终目的是消灭这个邪恶王国的统治者，从而把危害世界海洋的“黑水”力量彻底清除。

米尔国的暴君利用邪恶力量使原本洁净的水源变成黑色。在这黑色海水的影响下，古代的恶魔们复活了，并听命于米尔国君的调遣，不断扩张势力，残害生灵。这些顽魔企图霸占整个世界，把人类全部变成他们的奴隶。但就在这个时候，出现了几位勇士，他们是青年冒险家瑞恩（REN）、曾经做过海盗的美丽女郎朵拉（TULA）和宝物猎人劳兹（LOZ）。瑞恩的师父被米尔国人所杀，而朵拉的家园被“黑水”势力所毁，他们两个怀着对邪恶力量的仇恨，在劳兹的帮助下向米尔国进发。



为了除恶扬善，你要操纵瑞恩一行闯过惊险异常的八关，并在冒



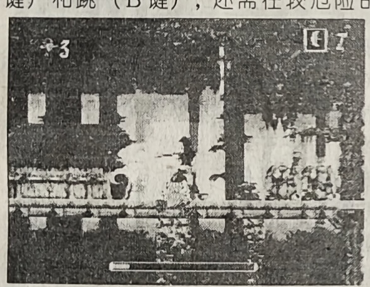


险的历程中搜索各种有利于前进的宝物。

三位主角的本领各具特色，瑞恩从体力到动作都较平均，朵拉动作敏捷但体力偏弱，劳兹出招有力而动稍嫌迟缓。如何选择使用他们，就要视游戏者的习惯而定了。

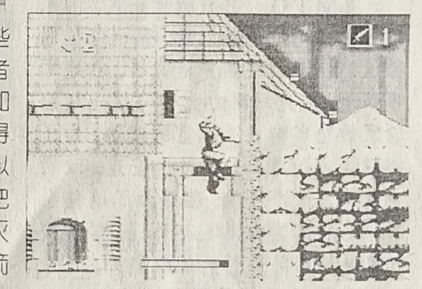
在刀光剑影之中，你要注意打开宝箱或瓮一类的器具，以获得肉（增加生命值）、金币（增加分数）及短刀、弓箭（投掷武器）。有时过关必备的道具——钥匙也藏匿其中，要细心查找，发现它们。除了主角的一般动作——行走（方向键）、挥刀（A键）和跳（B键），还需在较危险的状态下使用投掷武器（C键），比如说被一大群敌人围住纠缠不休的时候，手上所握的利刃似乎应付不了那么多的进攻力量，你就可以左右开弓地掷出短兵，痛杀顽敌。



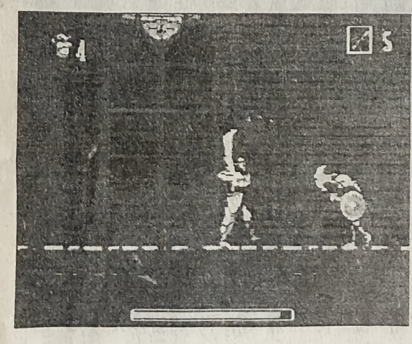


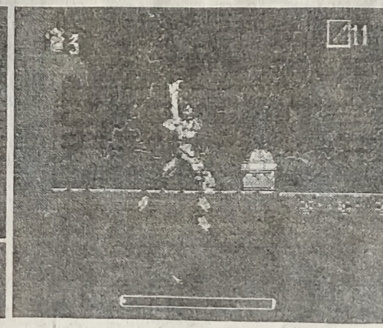
在最初的“潘多瓦森林”一关，你要当心身材高大的掷网人。他会把一张“捕人网”扔在你身上，然后跑过来猛打，最好提前消灭他。当你认不清路走回原来的地方时，被你杀掉的敌人会再现，不能恋战，应尽快找寻出路。从“潘多瓦森林”出来，便可以选择“加宁镇”和“黑城堡”两个去处。“加宁镇”高楼林立，而“黑城堡”充满了阴森恐怖的气氛，不时有骷髅兵和僵尸怪出现。这两个地方的共同之处，就是钥匙都藏在较隐蔽的地方。

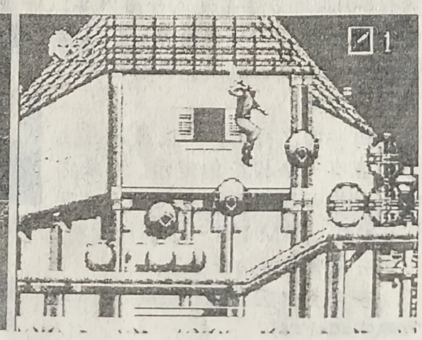
行进中你要注意不可以让主角从较高的地方跌下来，否则会损失大量的生命值。总之居高时要先看好立脚点，再向前跳跃。每一关中都居住着各式各样的敌人，徘徊的海盗、纠缠住主角不放的蜘蛛怪及会放出冻气的冰妖，都是你所不容忽视的，他们甚至比最终的魔头更令人着恼。



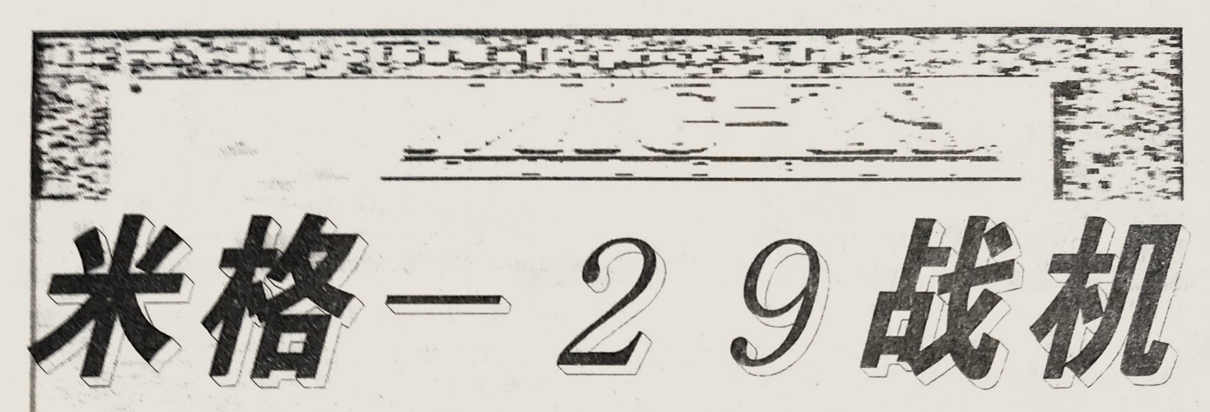
游戏中有些设计是对游戏者非常有利的，如当两个敌人站得很近时，你可以掷出一件武器把他们同时消灭掉，可谓“一箭双雕”。另外，主角从高处落下快要摔死时，及时抓住梯子可幸免于难（若主角下落之处有梯子的话）。这是一个相当出色的动作类游戏，难度大且富有挑战性。在游戏中常常设有暗藏的宝物，若不动脑筋而一味前行则不可能顺利过关。从节目的背景画面、音乐设计等方面来讲也是比较优秀的，值得一试。











米格—29战机

出品公司：SEGA 模式：1PLAYER

——具有真实感的模拟空战类节目——

这是一个实战模拟类游戏，其画面近似于电脑节目，而操作感以及看似复杂的指令更像在驾驶一架真飞机。

MIG－29战斗机由原苏联在1979年设计完成，于1982年服役，其体积小，飞行机动灵活，是一种多功能的现代化战机。

在MIG－29服役不久，国家情报机构得到可靠消息，有一个犯罪团伙正在购买大量先进武器，自建军事基地，扩充军事力量……这一切给国家的稳定构成了严重的威胁。为了维护国家的尊严，人民的安定，政府决定消灭这个团伙。但是为了避免引起不必要的国内混乱与恐慌，军区决定不动用军队进行大规模剿灭，只派一名优秀的飞行员驾驶MIG－29战机去摧毁这个犯罪团伙。

TRAINING 训练

在执行任务前，飞行员应进行各项必要的训练，从而掌握飞机的性能，以便更好的完成任务。训练的课程：①摧毁目标1处的补给卡车；②在目标2处的机场着陆；③恢复目标3处的敌占机场；④返回自己的一个机场。

在训练飞行时，游戏屏幕左上角处会有一个相应的提示。如果你能不看提示而自己驾驶飞机，说明你已经掌握了MIG－29的性能，可以去完成真正的任务了。

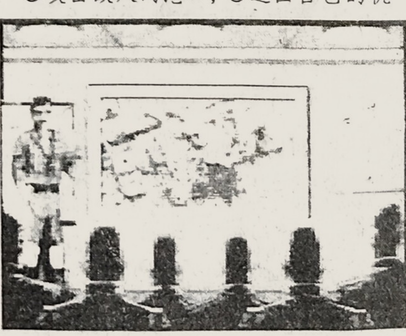
任务1REDWITCH（红色魔术师计划）

经过艰苦的训练，你终于要去完成任务了。你的第一项任务代号“红色魔术师”，其目的：①摧毁目标2和3处的雷达基地；②摧毁目标4处的建筑物；③返回自己的机场。

这次任务比较容易，尽可能多破坏一些飞机和地面设施，这样可以多得一些分，为进入以后的任务打下基础。本次任务完成后可得44000分左右。

任务2BLUE SEASPRITE （蓝色海怪计划）

完成了第一项任务以后，你便得到消息：有一艘核潜艇被罪恶组织威胁，正驶向敌人的港口，上级马上命令你执行代号“蓝色海怪”的军事行动，目标是：①击沉拖拉潜艇的拖船（共3只）；②确保潜艇安全的返回自己的港口（起飞机场的下方）；③攻击敌人的港口；④返回自己的机场。



这次任务是以护航为主，攻击为辅。方法是在起飞后攻击离自己机场最近的一只船和一个海上哨所，然后攻击拖船和其右侧（地图上为拖船下方）的一只船，攻击后返回机场补给。在飞行过程中（从地图上）可以看到潜艇向自己的港口移动。补给后起飞，发现有一只船尾随潜艇（先不要攻击它，否则潜艇将不再移动），待听到连续不断的机枪射击声时，迅速将其击沉（要在潜艇被击毁前），然后你便可以攻击敌人港口上的设施（要在潜艇到达自己港口之前尽可能的多攻击敌人设施），当潜艇安全返回后，你再返回机场，就已胜利地完成了这次任务。本次任务完成后，可得37000分左右。

任务3 YELLON DRAGON （黄龙计划）

由于敌人胁持潜艇没有成功，从海上发射导弹的计划失败，便决定从两个地下导弹基地发射导弹攻击首都。情况紧急，你马上要长途飞行摧毁这两个导弹基地。本次任务代号“黄龙计划”，目的是：①从空中加油，补给燃料②击落敌人一架巡航预警机；③恢复目标1处的机场；④摧毁目标2处的能量站；⑤从上面攻击并摧毁目标4处的2个地下导弹基地；⑥返回自己的一个机场。

本次任务空中加油可用（表中的AOTO REFUEL），最好先攻击目标1处的机场来补给弹药。空中预警机在地图上为闪亮的绿色，一般在1万米高空，攻击时应向上寻找。本次任务的难点在于攻击两个地下导弹基地，飞机必须从飞机的



正上方垂直冲下，使导弹从基地的发射口射入才能将其摧毁，否则无效。本次任务完成后可得46000分。

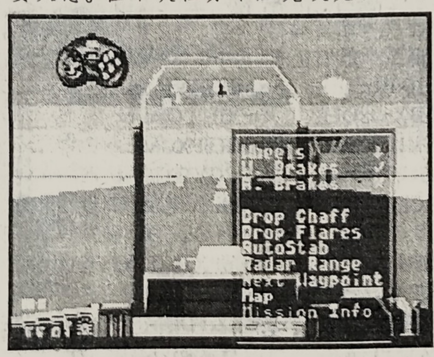
任务4 WHITE PEGSUS （白色飞马计划）

敌人的阴谋一个个的被破坏了，现在你要向敌人的基地发动进攻，此次任务的代号是“白色飞马”。目的是：①击落敌人2架空中警预机；②收复目标2和3处的机场；③摧毁目标4处的核反应堆控制站；④返回自己的机场。

本次任务在你完成前几次任务的基础上并不太困难，但是记住千万不要攻击核反应堆，否则你将难逃机毁人亡的结局。（核反应堆在雷达发现目标时，显示为一球状）。本任务完成后可得46000分。

任务5 IRON HAND （铁腕计划）

敌人的基地被攻克了，他们在绝望中决定向世界各地发射导弹，从而掀起国际争端，引发第三次世界大战。你要执行“铁腕计划”消灭这伙罪恶势力。目的：①恢复目标2，3，4处的机场；②寻找并摧毁所有的导弹发射架；③胜利返回机场。经过前几次的战斗，你已经是一名经验丰富的飞行员了，这项任务对你来说易如反掌，但是敌人也动用了所有的军事力量，你一定不要大意。在本次任务中应先攻克机



场，因为敌人导弹发射架分布零散而且路途较远，如果不占领机场很容易因燃料不够而使飞机坠毁。当你胜利完成任务返回时，全体官兵会向你致敬，你不仅保卫了国家安全，也维护了世界和平，本项任务完成后可得100000分以上。

基本指令操作

加油：上键＋X键

减油：下键＋X键

起飞：加油至满，按下键，速度到达300左右便可起飞

按“C”键得出一表：

WHEELS：↓——起落架放下

↑——起落架收起

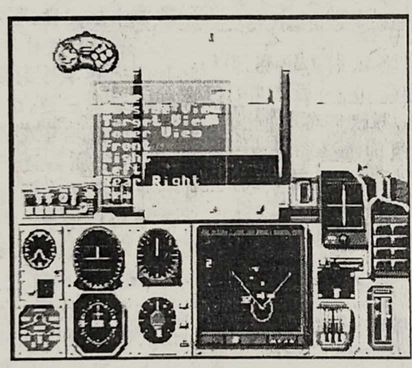
W：A · BRAKES：刹车、制动

DROP CHAFF＝Y键抛弃空壳，引开敌人导弹

DROP FLARES＝Z键发射照明弹引开敌人导弹

AUTO STAB：自动恢复水平飞行

RADAR RANGE：雷达范围（分32、16、8三种）



NEXT WAGPOINT：下一个目标

ROFUEL：加油

MAP：地图

绿色：飞机

白色：船、车辆

红色：对空导弹发射架

黄色：建筑物

MISSION INFO：任务（完成某项任务后颜色变浅）

EJECT：跳伞

AUTO LAND：自动着陆（在己方机场上空时才有）

AUTO REFUEL：自动空中加油（在空中加油机旁边时才有）

AUTO PILOT： 自动导航（在训练中才有）

按“STAR”键得出一表：

PANEL：仪表盘（“V”有、“X”无）

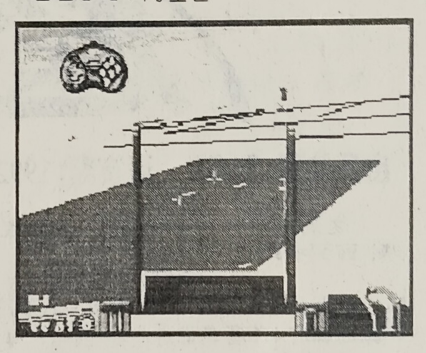
OUT SIDE VIEW：从外部看

TOWER VIEW：从指挥塔上看

FRONT：向前看

RIGHT：向右看

LEFT：向左看



REAR RIGHT：从右后看

REAR LEFT：从左后看

TARGET VIEW：靶子（飞机起动后才有）

按“B”键得出一表：

CANN：机炮

S－270：火箭弹

AA－8：远距离空对空导弹

AA－7：近距离空对空导弹

AS－8：远距离空对地导弹

AS－7：近距离空对地导弹

（按住“B”键的同时按“上”或“下”键可选择）

注意：导弹会自动捕捉目标，找到目标后会有一个方块将其套上，但必须等方块变红后发射（按“A”键）才能击中目标，按“B”键可以改变捕捉的目标。在视野屏上，左上角为速度，“200”以下飞机失控下坠；右上角为高度（“2 00”以下为红色，“0”时坠毁）。

仪表盘右下角为油量，红色时危险。油量左侧为供油量，供油量高速度上升可达最大，供油量低可用“X”和“上、下”键控制减速。

参考密码：STYDGOPWHPXIHD

“卡姆乐屋”供稿

（本卡“卡姆乐屋”有售）



F-1 HERO MD (超级F-1)

出品公司:SEGA **面市期**:1992 **类型**:SLG **容量**:4M **模式**:1 PLEAR **赛车教练**:徐晓宁

这是一个十分精彩的一级方程式赛车摸拟游戏,画面精美,有一定的难度。

挑战与荣誉

比赛分A,B,C,D四个级别,其中A级最高,D级最低。每个级别都有4种赛车供游戏者选择,而每种赛车的性能又互有长短,选择那一种赛车去参加比赛,就要看您的口味了。由于每个级别要经过16个赛段的较量,所以比赛的历程可谓艰辛而又漫长。这16个赛段分别在16个国家进行,它们各有特色,给人以身临其境的感觉。各级别的比赛都有10名车手参赛,每个赛段的第一名可获10分,第二名6分,第三名5分,以此类推,只有在16段比赛积分名列前三名,才有资格进入下一级别比赛,而下一级的难度会更大。当你赛完全部四个级别的比赛后,千万不要以为大功告成,下面还有一个专为高手准备的SUPER-A级比赛,只有取得本级别的冠军,你才真正的成为一级方程式赛车的超级英雄,那时,各种荣誉在等着你.....

赛前准备

在标题画面按"START"进入模式选择画面,其中包括:GRAND PRIX MODE:即如前所述的真正比赛

FREE PRACTIGE MODE:你可选任一级别,任一国家进行你设定圈数的比赛,而且比赛时的站位也可由你设定。

TIME ATTACK MKDE:这是只由游戏者参加的计时赛,可双人同时玩.此时屏幕一分为二,下面PLAYER 1,上面是PLAYER 2,比赛时你追我赶,十分有趣。

OPTION:可设定游戏操作方法,原来的设定是:A键和速;B键刹车;下键换高速档;上键换低速档;左右键控制转变方向。

即将进入比赛时,会有人给你讲解本赛段的情况,然后是显示天气及赛场情况,你要据此来选择赛车的装备。

TIRE(轮胎):有4～5种轮胎提供选择。

SUSP(前杠):分强中弱三种。

WING(后翼):分A、B、C三种。

BRAKES(刹车):分强、中、弱三种。

ENGINE(发动机):分A、B、C种。

TRANS(变速器):分AUTO(自动换挡)和MANUAL(手动换挡)两种,每种里又有4挡和7挡之分。

每确定一个选项时,画面左上方会出现该项对以下三项的影响,其中"UP"表示提高其性能,"DOWN"表示降低其性能。

SPEED(速度):尤指直线冲刺时的最高时速。

GRIP(附着力):指转弯时对地面的抓紧力。

HP(功率):对发动机和变速器而言,指加速的快慢。对其它项,指损坏的难易程度,HP越小,越易损坏。

教练的忠告:

1,在每场比赛前有一个决定起跑时站位的计时赛,由于比赛圈数少,你最好选一种 Q型轮胎,它虽极不耐磨,但附着力十分优良,可使其提高15点。

2,在比赛过程中遇到弯道之前,画面正中会出现提示,此时应把赛车移到要转方向那边。如要向左转,就将赛车移到赛道最左边,这样转弯时就会留出最大的打滑余地。否则当滑出跑道或撞上路边的路牌时会降低速度。

3,在每圈临近终点时会出现一个装备损坏情况表,你可根据情况更换部件,按A 键出现"RP"标志表示更换。最后选"EXIT"退出。更换部件时动作一定要快;因为很可能其它赛车正风驰电挚地超过你呢。

4,比赛时画面左上方记录着你当前一圈的时间及最快一圈的时间,最后一圈用"F"表示。正上方就是你的赛车各部位的情况,当某一部位闪亮时说明就要报废了,此时你应尽快进入维修车道更换,否则一旦报废,你只好退出比赛了。比赛时,按住暂停键,再同时按A、B、C可退出比赛。

高手的密秘

比赛结束会出现一组密码;记下它,下次就不用从头开始了。下面是全部五个级别比赛(其中2个赛段)的密码。

	1	2
D组:	LDZED:BECIE	BMFGF:VILSL
	BWBBX:OSQFR	OFXIN:LOBVN
	HKZBH:ZRGAI	IEOGO:PXCML
C组:	VIMGU:TBDVR	VDEGY:YCJYA
	MQCCF:HEBYH	EAPFH:YXMTG
	ICPBS:GDDFO	IKGCH:OQCDL
B组:	WIMGU:TBDVH	GBSPX:AEFRQ
	VUJCP:DCMYO	OSBLR:YFOQE
	LQYPK:REDBF	IQSKZ:FDDMB
A组:	GAVVQ:PFIJC	QRXCP:IBLMU
	ZZDFD:BDRSB	HGOER:FPBVN
	NYKXK:ZACAI	IEEBS:MHDBI
SA组:	SGTJC:MCLÈS	NSQXA:ADDKH
	RPAGP:JJITW	EBVAH:RRXXW
	AEVAS:GDDEA	AMMWH:YRCRN

该说的都说了,能否成为超级赛车英雄,就看你自己拼搏了。



▲《亚克士传奇》选关密码

该节目共有八关，攻关难度较大，故特向"玩家"提供第二关至第八关的选关密码。每一关的密码均包括"1P"和"2P"的两组，可适用于双打；当选单打时，只使用"1P"组即可。

第二关1P：ECUAAIADBD
　　2P：EAAAAAAAZF
第三关1P：EJUNGIAFCC
　　2P：ECAQAAAEK2
第四关1P：GIVGEMQLLU
　　2P：EICHNGQK1D
第五关1P：IIUCAIQMEO
　　2P：EICHNGQMEI
第六关1P：IJSEHMXTNG
　　2P：EICHNGQTNN
第七关1P：JISCAQIV4X
　　2P：KTMAQAIU41
第八关1P：JISCAQI1X2
　　2P：KTKAQAI1P4

（济南·蒋蕴璞）

▲《光明力量—神的遗产》

☆音乐测试：先记录一个游戏，然后选择继续玩时同时按住下、START、C键可以选听 **SOUND TEST CODE:1~108**首。

☆超级复制法：在30人的光明军中任选一人先购买3只药草，然后把要复制的物品放在三只药草之下。当进入战斗模式时丢弃3只药草，让剑士马克斯（MAX）回到武器和道具店，就可以购买到复制品如光明剑、黑暗剑等。

▲《光明力量续战》

两个隐藏的特殊战场

☆小妖精森林中的特殊舞台：让主角进入妖精森林，先向左边走，调查有一暗道，然后一直向右边即可进入计时战场。

☆各关敌人首脑明星战场：在结束画面之后，请耐心等待3分钟左右，会发现出现在时间隧道战场有一个全部各关敌人首脑的明星战场，攻关难度较高。

（福州·黄立中）

▲《战场之狼Ⅱ》超难游戏

在标题画面时，同时按住主手柄的A、B、C不放，再选ORIGINAL MODE 进入游戏即可。

▲《街霸Ⅱ》看特殊结局

选第一种程序或第二种程序，用8级难度不接关打通后即可看到十二名选手分别用各自绝招砸烂木箱或油桶，十分有趣。最后可分别看到龙（RYU）和春丽（CHUNLI）的特写镜头。

▲《格斗四人组》

选相同人物法

在标题画面出现时按着主手柄的右、B和副手柄的左A、C键即可。

▲《超级忍Ⅱ》无限飞镖法

标题画面时选OPTION，用SE听一次SHURIKIN的拟音，然后把飞镖的数目调到00，等待几秒后就可以看到飞镖数由00变为∞无穷大。

（电玩迷·郑）

▲《超级忍Ⅱ》刀枪不入

在OPTION中，选MUSIC依次选听"he rue"，"Japonesslue"，"shinobiwagr"，"sakuru"，"Getufu"，主角就有此神功。

（广东·周敏雄）

▲《闪电出击Ⅳ》加强装备

游戏中暂停，顺序按上，右，A，下，右，A，C，左，上，B后，按右装备子机，连续按上装备全部武器。

▲《究极麻将》和最高分法

当电脑打出一张牌，你吃或碰后能和，采取先吃或碰再选和牌，一次就胡48000分。

▲《大战略Ⅰ》特别装备

在生产区，顺序按C、C键，三次上，六次右可生产超级步兵；一次左，四次右生产银河战机；四次上，一次右生产F 14战机；两次下、右、上、左、下、右、上、上生产超级直升机；上、左、右、右、上生产隐形战斗机。

▲《银河武者》选关

先连续按10次复位键，标题画面时，左上进入选关画面，用左、右选关。增加子机密码：游戏中暂停，顺序按三次上、三次下、三次左、三次右、C、C、B、C可使子机增加20个。

（内蒙古·吴力强）

▲《究极麻雀》选关密码

第一关：0017
第二关：2683
第三关：5844
第四关：6525
第五关：2543
第六关：4927
第七关：803397

（北京·栗宁）

▲《MD足球小将》密码

1AL555 555A2 AQAAA BAAAB AAAAA AABAA

2AP555 555AA BAAAA AAAIQ AAAAA AAAWA

3AT555 555AA BRAAA AAAJA AAAAA AAB2A

4A1555 555AA CCAAA AAAKA AAAAA AADGA

（卢志宇）

▲《光明力量Ⅱ》

一.攻击魔法加威力法。用攻击魔法时，将光标框住敌方后，按住右键不放，再按C键开始，将给敌人多于常规50%的重创。我曾用二级召唤巨拳魔法赏敌方150HP。

二.在乘上"螺蟹车"后向北走，来到左边一个山洞。山洞左边有一片浅绿树林，进入后在二楼书架找到一本魔法书，装备给一个未变身的攻击魔法师，然后去神父处进化，可成为更高级的魔法师。

三.用开山炮炸开石穴后来到北大陆，在过了一座桥后进入全岛最大的城堡，会见人马国王后沿地毯右边一直向下，在墙上可找到飞翼，给一位骑士装备后去进化，可变为飞行骑士。

四.乘飞艇回故乡岛屿后，在盆地一战，战场最右下角林中有一宝箱，中为黑暗魔枪。

五.卡拉木城后门左数第一个草堆中可找到黑暗箭。

六.凡敌方携带的在武器店中买不到的武器或法宝，皆可用"皮特"（凤凰）将其打死得到，若你的物品栏满了没得到，可到武器店用"挖掘"找出来。

（武汉·王磊）

西天取经



☆这可能是大陆第一个自行设计的八位游戏卡☆

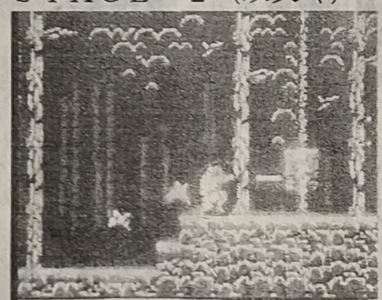
STAGE 1（黑松林）

黑松林阴森恐怖，但敌人攻击力一般，只是要注意有些怪石会乘你不注意时，突然从天而降，而这种怪石是不会被击破的。唯一的办法就是躲避。可跳到它上方，便不会受到伤害。在这一关中，选择孙悟空来闯关比较合适，因为某些地方、地势较险，其它两个主角是很难跨越过去的。



魔头——人妖看起来很难缠，但只要抓住要领，不断跳跃猛攻其头部，人妖还是不难对付的。

STAGE 2（双叉岭）



双叉岭地势险要，妖魔猖獗，在通过此关时，一定要选择孙悟空并且还要掌握熟练的跳跃技巧。（同时按住A键和B键）在地势特别险要地带，还需先假跳一次，把怪物引出来，将其攻击后再跳过去。

这关魔头是一些小老鼠，它们成群结队左右向你发起围攻，会使你防不胜防，但只要站在中央，左右反复攻击，这些小老鼠是很好对付的。

STAGE 3（车迟国）



这一关相对来说难度较大，开始要对付挡道的怪兽，最好的办法是当看见怪兽发出的火焰飞来时，立即发射武器，然后跳起躲避火焰，如此反复便可将其消灭。对付火圈便要看准它的运动路线或跳起或蹲下躲避，因为火圈是击不破的。怪手会跟踪你的路线突然出现。对付怪手的最佳办法是站在原地不动，不断发射武器将其击破。在进行中，有一群飞鸟排成一排会向你冲来，此时最好的办法是迅速发射全爆弹，将其消灭，否则，多多少少会受到一些损伤。快通过此关前将出现一座小桥，你要迅速跳跃越过此桥，否则桥一断，你永远也无法通过了。

对付此关魔头——虎妖没有别的办法，第一你应具备较强武力，第二要掌握熟练的跳跃本领（加速跳），第三要看准虎妖的运动路线。虎妖变幻三次，在变为老虎时攻击方有效，把三只虎打掉后你便成功了。

STAGE 4（通天河）



在进入此关时，首先要选择沙僧为闯关对象。在这一关中，沙僧的攻击力最强。当然在水下行动会感到比较迟缓，但一旦具备强有力的武器，闯关应该是有把握的。请注意，水草

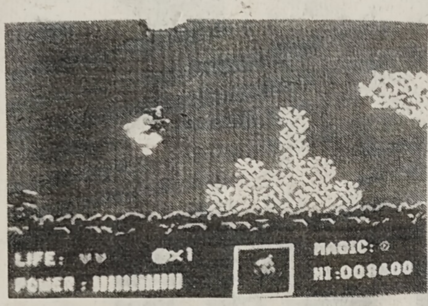


可万万碰不得。

魔头——鱼妖的致命弱点是头部。

STAGE 5（火焰山）

火焰山要注意火山洞喷出的火



球，另外低飞的鸟也不易对付，它总是出现在你必经之道，阻挡你的去路。

最难对付的要算是魔头牛妖了，它尽管不会向你发射任何武器，也不会像虎妖那样凶猛灵活，但他以沉重的步伐慢慢向你逼近，你一旦碰到它，生命将会迅速降低。对付它的办法是掌握熟练的跳跃技巧，灵活躲避它，然后寻机攻击之。

STAGE 6（盘丝洞）

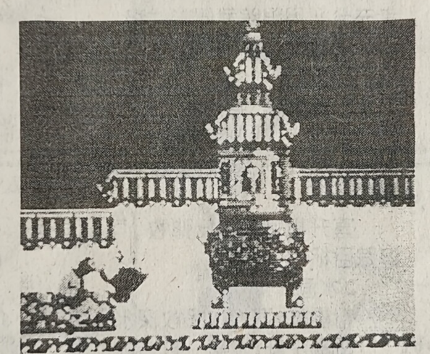
狭窄的洞穴，蜘蛛、蝙蝠、毒蝎将沿着洞穴不断向你发动攻击，你随时都将面临敌人的前后夹击。要想通过此洞穴，猪八戒是较理想的人选，他虽然行动缓慢可笑，但其攻击力在这里是最强的。在洞穴中有时会遇到看起来很容易跳过去的断道，但上方垂下的岩石会防碍你的跳跃，所以在通过此处时必须小心。另外，在吃宝物时需更换主角。

在到魔头洞窑之前有一个极其难以通过的关卡，在这里有两只熊怪，一只站在左右两边不断喷火，而另一只在下方来回走动。要想通过此处，最好使用全爆武器，否则你只有与它们硬拼了。

通过洞穴来到魔头——蜘蛛精的洞窑，对付蜘蛛精的方法实际很简单，只要躲开它和它吐出的丝寻机攻击它，直至将它消灭。

STAGE 7（隐雾山）

隐雾山地势险要，地形复杂，在树林中会出现一只时隐时现的怪手，这是很难对付的。这时如果你还有全爆武器的话，最好在这里使用。在通过树林时要特别小心，不但要看准树枝之间的距离，同时还要随时注意扑面而来的蝙蝠和飞鸟的袭击。通过树林后将有一处需要勇敢跨越的地段，这时必须用A＋B加速跳才能通过。一处看似前方无路的岩石上先假跳一次，把搭桥的石头引出来然后再跳到石头上通过此地。但必须注意的是，在石头出现后千万不要使用全爆武器，如果把石头炸掉后你永远无法通过此关了，在这以后你还将遇到一个类似此地的地方，这里有两三只蜜蜂，你如不打掉它们，站在石头上



时会突然滑下悬崖的。

最后一个魔头——狮怪是最不易对付的，它虽然站在原地不动，但它所吐出的火球和不断奔出的小狮怪刚好使你无法躲避。对付它们，可站离狮怪一定距离，当小狮怪出现时发射一颗武器然后跳起躲避火球和小狮怪（因为对付小狮用一颗武器是打不掉的）落地后立即回头再一次向小狮怪发射一颗武器，将其打掉，反复如此，只要打掉九只小狮怪，魔头就容易对付了。你可乘它吐出火球的空隙站起来攻击它。然后将它消灭掉。通过你的艰辛努力，你最终将师傅救出，护送师傅取得真经。

*　　*　　*

《西天取经》是台晶大东电脑有限公司设计制作的一部动作类型游戏。现在市面上所有的家用8位游戏机都可以玩。

当今国内制作电视游戏的公司还比较少，并且大多数还处于摸索阶段。声名鹊起的台晶大东电脑有限公司在较短的时间内花费大量精力设计制作的这一款可玩性较高的游戏节目，这对国内的广大游戏爱好者无疑是一件值得欣慰的事——因为能玩上中国人自己设计制作的正宗“西游记”节目了。

利用局限性较大的8位电视游戏制作系统来工作，并在美术和音乐方面做出满意的效果，这都是比较困难的。若玩过《西天取经》的游戏爱好者定会被游戏中丰富、有趣的画面和优美的音乐所吸引，这都和制作人员们的辛勤工作分不开的。《西天取经》取材于中国古典神话小说《西游记》，把一个长达百万字且故事情节千变万化的《西游记》浓缩到一个小小的电视游戏节目里，这也使得公司的企划人员煞费苦心。值得提到的是游戏的程序工作人员，他们为了制作《西天取经》可谓是呕心沥血，劳苦功高。

《西天取经》是在94年的暑假推向市场，上市后它受到了众多游戏爱好者的好评，这对于制作人员们来说是值得欣慰的。



设计制作：成都台晶大东电脑有限公司

邮购单位：四川省成都市金华街168号，中国建筑西南设计院贸易部第一门市部。

联系电话：（028）3333425，邮购价：88元/盒，附：《西天取经》攻略、插图。





追踪"红十月"号潜艇

本卡是由美国HI TECH公司1990年出品的战争游戏,是早年美、苏两个超级大国在政治、军事上争霸的真实写照

"红十月"号是前苏联最新式的"台风级"30000吨导弹核潜艇,1984年在艇长马尔科拉米斯策动下自百慕大以逃往美国。北方舰队为一举击沉叛艇,倾巢出动;另一方舰艇、飞机前来接应。大西洋水域剑拔弩张,现代化大战一触即发。

本游戏再现了当时宏伟壮观的战斗场面,音响逼真,使人有身临其境之感。下面详细介绍一下这个游戏。

一武器装备:

1进攻性:

A键:MK-48式鱼雷,为潜艇主要武器,对付前方目标。

B键:S-N-20"海鹰"式核导弹,对付上方目标

2防御性:

AB键:ECM电子诱饵,消灭屏幕上敌人全部进攻性武器

SELECT:安静型核推进隐身器:避免爱到攻击

二声纳系统:通过它可以了解到潜艇周围的情况

三计时单位:

前6关,每关给50个计时单位,1单位=10秒,若用时超过40以上,就会响起警报

四给养标志:

声纳屏(字母)主屏幕(方块)

鱼雷 T小旗 注:UP字样表示武器威力升级导弹 M弹头 ECM E电波隐身能量 C耳机生命 R钳子动力 P叶片加人 心 伞兵

进攻性武器通过补充,射程会大增,甚至可以自动追踪目标。不断补充生命值,避免被敌攻击是潜艇生存的关键。另外,ECM,隐身系统,声纳都需动力支持,如果动力耗尽,潜艇也就失去防御能力,有一法可将动力加满(不适用于第五关),潜艇只要浮出水面,能量便会很快加满。各补给标志出现时间有限,应谨慎迅速取得。

五背景音乐

若觉单调,可先按暂停,再按选择,背景音乐便会停止,重复一遍,音乐又重新出现。

六攻击技巧

因为游戏中潜艇无法凋头攻击,而前进速度又不是很快,所以对付背后之敌宜绕到它的后面施行攻击,或者充分利用跟踪武器的优势。

七敌情:

1空中:

小轰炸机:每次投弹1-2枚,成编队飞行

大轰炸机:每次投弹2-4枚,往返飞行

直升机:每次投弹枚,可以自动追踪目标

2水面:

布雷艇:可投放多枚深水炸弹

鱼雷快艇:发射一枚追踪鱼雷

3海下:

a可移动型

"C"级袖珍潜艇:可发一枚鱼雷呈直线前进

"V"级常把潜艇:上下移动,可发三枚鱼雷

"A"级核潜艇:运动灵活,外壳坚固,可发多枚鱼雷,石头,冰柱,垂直落下

b固定型

锚雷、火炮、导弹、海底发射井、水闸以及十分复杂的海底地形,敌人虽强大,但只要胆大,心细是会闯过难关的!

八攻关要点

每大关可分为四小关,最后一小关难度都较大

1波利西尔内潜艇基地,加一人

对付水闸是观察它们的移动的规律,若在二小关开头得一个后,便会在前方两炮塔间得一"C"。

在本关尾,潜艇选升上水面用追踪导弹击毁敌自行火炮,然后用水雷猛击紧闭大水闸的中心,打出一个大洞后,即可逃出龙潭。

2海底隧道:加一人

不时落下的石块会使潜艇大受伤害,隐身系统对石块也无效,因此要倍加小心,对付关尾的鱼雷基地,最好直接钻入鱼雷发射管(上部),不停地发射鱼雷。开始敌人还击,不过最后,上盖上的裂缝越来越多,终成一片废墟。

3珊瑚岛(一)加三人

敌航空母舰上的舰载轰炸机前来助战,众多核潜艇也不断围追堵截。此时最好启动隐身系统,会收到异想不到的效果。关尾只要击毁舰母上的两台升降机即可过关。

4海底山脉:加一人

击毁敌火炮要消耗6颗鱼雷。对付关尾的乌贼基地,只有等左侧的舱门开启时才可攻击,将它们各打出一个洞后再猛打中间的舱室,终于基地在闪光中消失了。

5海中冰宫

本关中隐身装置仍将发挥巨大作用。关尾的基地是个劲敌,内部安有重炮,外围有导弹井,一道强大的防护罩使刀枪不入,另外游弋在周围潜艇更使这座堡垒固若金汤。对策:先消灭潜艇,再击毁重炮,最后趁防护罩消失的瞬间冲入基地内部,等基地大门开启时便射击,10发即可有效。

6珊瑚岛(二):加三人

内容类似第三关

7本关是该节目最新颖之处,与前面的内容密切联系,但场景却迥然不同"叛逃者"们虽已取得了巨大的胜利,却又面临一个更大的阴谋,艇上克格勃分子见价值10多亿元的核潜艇要落入美国人手中,决心破斧沉舟,炸毁"红十月"。拉米斯艇长发觉后只身与6名特工展开惊险的搏斗,但时间紧迫,听定时器在"的哒"狂吠.....不过虽有难度,但本卡不失为一部佳作。

好了!朋友们,"红十月"开始下潜了,她的命运就掌握在你的手中!



GAME 开心1Page

新年
祝大家HAPPY!!!
请多多捧场!谢了!!

MERRY X'MAS
& HAPPY NEW YEAR ©L.BEAN!95NOV.

GAME 大玩家②

听说,带墨镜、
打电玩可以保护
眼睛……(好像是迷信)

在家当然可以这么干!

可是,
在游戏厅里……

最好别带……

大哥,好走……

老师常常说
玩电子游戏,
只会耽误
学习……

我不同意这种说法
……

NO!! NO!! NO!! NO!!! NO!! NO!

打游戏机的同时是在学外
语,例如:GAME START,
PLAYER, CONTINUE, LIFE
SELECT OPTION
SPEED RESET
……

English II

不过,最熟的是……
GAME OVER

©L.BEAN





海格拉斯的光荣

X超人




夸克扫描王



智乐王国

北京最大的游戏机专营店

日本原装世嘉机
特别价：980元
随机赠送日本原装游戏卡

☆来本店选购游戏机、游戏卡，确保质量。
☆这里的游戏机、游戏卡品种最全，价格最低，直接来这里最省时间。
☆自选商场，方便选购。
☆本店办理游戏卡以旧换新业务。

STREET FIGHTER II

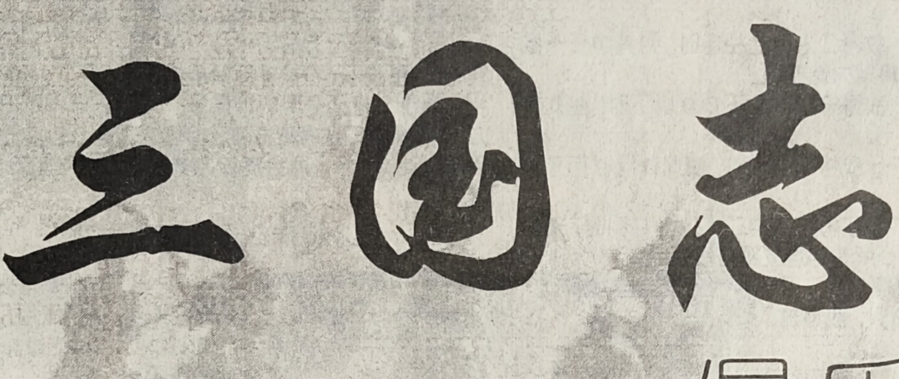
幽遊白書 魔強統一戦

地形示意图
北
鼓楼
马凯餐厅
地安门商场
5路鼓楼站
智乐王国

特别介绍：本店独家销售日本原装世嘉机（劲锋壹号）

本店办理全国各地的游戏机、游戏卡邮购业务，来函索取价目表。款到三日内发货，因质量问题凭发票一个月之内寄回本店予以调换，邮费由本店承担。除零售外，还有批发业务。

地址：地安门外大街36号　邮编：100009　电话：01-4035664



三国志 俱乐部

想不到我们玩友当中竟有那么多朋友深爱着《三国志》系列节目！无论是在任天堂八位机、超任还是世嘉五代和电脑的游戏界圈中，“三国”早已成为ＳＬＧ的代名词，越来越优秀的内容伴随着拥护者的热情，把这一古典名著的精华思想体现得淋漓尽致。

今天我们从任天堂版本《三国志.霸王的大陆》开始，交流玩友们各自的攻略见解及心得体会，希望通过“俱乐部”这一形式；促进蕴函历史文化的“三国”游戏热潮的发展。

——编者

《三国志Ⅱ(霸王的大陆)》攻关诀窍



一、战将的取得方法：

游戏初，每位君主拥有的将领并不多，自来投效的将领更少。不必着急，因为该游戏卡内存有三国时期人物近三百名。只要在不同年代及有关城市里，通过“搜索（ゾヨウホぁつめ）”可寻找到众多战将，甚至优秀的大将和军师人才。例如在１９０年，您占据幽州城，即可取得“赵云”；１９４年，在荆州城，您可寻到“诸葛亮”等等。附表列出了部份将领的中、日文名及原始数据，并且列出了出现的城市和年代，供参考。有兴趣者不妨一试。

二、计谋的应用：

●在城郊地形图，当您拥有机动值时，根据不同地形可使用计谋如下：

1．“火计”：敌将在平原，树林时，使此计伤敌兵力。

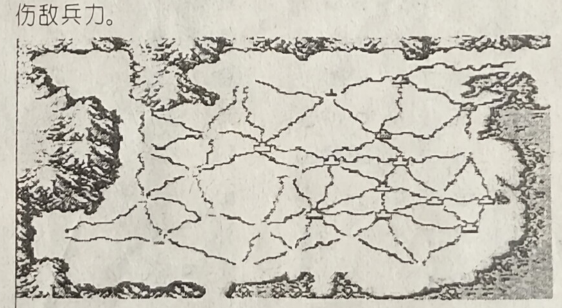
2．“陷阱”：敌将在山地时，使此计伤敌将体力。

3．“虚兵”：使此计令敌将锁定，不能行动。

4．“要击”：敌将在山地时，使此计伤敌兵力。

5．“乱水”：敌将在水中时，使此计伤敌兵力。

6．“火箭”：敌将在平原、树林、城内时，使此计伤敌兵力。





7．“伪击转杀”：敌将在城内，己将兵临城下，使此计伤敌兵力。

8．“共杀”：敌将二人以上相连时，对其中任一敌将使此计，相连敌将兵力均被伤。

9．“宠络”：敌将忠诚值低于６０以下时，使此计令敌反戈。

１０．“落石”：敌将在山地时，使此计同时伤敌将体力及敌兵力。

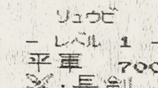
１１．“连环”：敌将在水中二人以上并列时，对其中任一敌将使此计，所有相连敌将均被锁定。

１２．“十面埋伏”：己将在林中埋伏１００兵，敌将进入林区，其士兵被伤。

１３．“水攻”：适应范围同“乱水”。对付敌将二人以上相连时，所有敌将兵力均被伤。

１４．“连弩”：敌将兵临城下，己方守城将领使此计，伤敌兵力。

１５．“劫火”：适应范围同“火计”。对付敌将二人以上相连时，所有敌将兵力均被伤。



１６．“奇门遁甲”：诸葛亮专用此计，不仅锁定敌将，而且每过一日便损失若干敌兵力。

●在两军战斗图和攻城图上，当您拥有战术值时，可以使用以下计谋：

１．咒缚：令敌将锁定，限制行动一段时间。

２．挑发：向敌将提出一对一挑战。

３．强弩：己方弓箭射程增加。

４．士气向上：己方将士战斗力增加。

５．火矢：己方弓箭杀伤力增加。

６．爆炎：己将投掷炸弹杀伤敌人。

●每个将领使用的计谋多少均不一样，视该将的智力、经验而定。当诸葛亮的经验值达２００以上时，可使用全部计谋。怪人阿会喃智力暴涨后，也可使用全部计谋。

三、特殊武器的取得方法：

１．关王刀：占领建业城后，在武器栏购买，关羽取用。

２．蛇矛：占领涪陵城后，在武器栏购买，张飞取用。

３．狼牙枪：凉州城郊地形图上，在林中小屋内购买，赵云取用。

４．圣者之衣：永晶城郊地形图上，在林中小屋内购买。诸葛亮取用。

５．倚天之剑：消灭曹操的战将可缴获此剑。（该将最好经验值不高，且与君主一对一作战，消灭前几名君主易获此类武器，以下同。）

６．七星宝剑：消灭董卓的战将可缴获此剑。

７．青虹剑：消灭马腾的战将可缴获此剑。

８．龙鳞之铠：消灭刘备的战将可缴获此铠。

９．龙牙刀：消灭孙策、刘璋、袁绍任一君主的战将可缴获此刀。

附：部分将领中日文名对照，初设数据，所在城市及出现年代表。

（注：该表列出了任一数值在９０以上的战将名单，按出现年代排列。一些较著名，但数值不太高的将领也列在内。如“黄盖”“马谡”“孟获”等等。“初设”：指游戏开始时各位君主拥有的将领。“自来”：在游戏过程中，自行投效的将领。如孙权投效孙策，马超投效马腾，周瑜投效孙策，关兴投效刘备等。）

日文名	中文名	体	武	知	德	城市	年份
ソェウビ	刘备	７６	７１	６５	９９	并州	初设
カワゥ	关羽	９７	９７	８４	８８	并州	初设
チョウヒ	张飞	９９	９８	２０	３５	并州	初设
ソゥソウ	曹操	８２	８４	８９	９７	兖州	初设
カコウトフ	夏候敦	９４	８９	６０	６８	兖州	初设
カコウユフ	夏候渊	９６	８７	３３	５１	予州	初设
ユフッョウ	袁绍	７５	７０	５２	５０	翼州	初设
ブフッコウ	文丑	９２	９０	３１	５０	翼州	初设
ガフソョウ	颜良	９１	８９	３７	５２	翼州	初设
デフホゥ	田丰	４０	３５	９３	８９	翼州	初设
ソフサク	孙策	９０	９５	６１	９０	江夏	初设
タィッヅ	太史慈	９２	９４	４９	７６	江夏	初设
コウガィ	黄盖	７２	７９	６３	８０	扬州	初设
ソュウッョウ	刘璋	６１	３９	４４	７７	云南	初设



ラィドウ	雷同	91	82	34	51	成都	初设
チョウラブ	张任	90	84	74	90	汉中	初设
チョウツョウ	张松	38	19	90	59	涪陵	初设
ホウヤィ	法正	61	33	92	82	云南	初设
トウタヮ	董卓	88	87	47	11	洛阳	初设
ソヅュ	李儒	53	44	92	40	洛阳	初设
ソョフ	吕布	99	99	17	10	洛阳	初设
カコウ	华雄	95	90	32	43	长安	初设
カク	贾羽	52	46	95	65	长安	初设
バトウ	马腾	80	82	54	84	凉州	初设
ヅュフィク	苟或	59	34	96	74	兖州	189
ギラフ	妫览	96	52	8	10	郁林	189
テフイ	典韦	97	96	26	39	予州	190
キョチョ	许褚	95	97	35	60	予州	190
チョウウフ	赵云	98	97	86	94	幽州	190
ッュウソウ	周仓	91	84	61	59	荆州	190
カフネィ	甘宁	94	93	83	79	江夏	190
ッュゼフ	朱然	90	77	40	60	扬州	190
ティィク	程昱	40	22	92	70	兖州	190
キョュウ	许攸	47	34	91	43	冀州	190
ヅョユウ	徐晃	93	91	50	47	兖州	191
チョウコウ	张部	83	89	43	56	冀州	191
コツセヅ	胡车儿	94	74	84	43	洛阳	191
ギコフ	魏延	95	94	42	26	长沙	192
ッュウュ	周瑜	70	87	98	96	自来	192
ヅョツョ	徐庶	73	74	96	80	荆州	192
カクカ	郭嘉	49	36	97	81	兖州	192
バチョウ	马超	97	97	52	76	自来	193
ホウトク	庞德	95	94	60	78	凉州	193
コウチュウ	黄忠	90	96	64	75	长沙	193
チョウソョウ	张辽	93	90	84	90	予州	193
ロツュク	鲁肃	40	39	95	80	扬州	193
ツョカツソョウ	诸葛亮	71	62	99	95	荆州	194
ツバィ	司马懿	69	64	98	90	予州	194
ツョカツキフ	诸葛瑾	54	48	94	94	扬州	194
バタィ	马岱	90	88	63	52	自来	194
カフトク	韩德	90	77	45	51	安定	194
モウカク	孟获	88	87	29	71	永晶	195
ョウツュウ	杨修	60	50	93	82	洛阳	195
バツョク	马谡	76	80	89	74	衡阳	196
バソョウ	马良	45	45	94	86	荆州	196
ホウトウ	庞统	68	39	98	73	江夏	196
ソフクフ	孙权	82	83	88	95	自来	197

ソュウョウ	刘　晔	42	37	91	93	予州	197
ソョウトウ	凌　统	90	86	53	62	扬州	198
ソョモウ	吕　蒙	75	87	93	91	建业	198
ゴツトツコツ	兀突骨	98	80	26	50	永晶	198
ソフョク	孙　翊	90	84	26	55	自来	199
ソクソフ	陆　逊	65	77	97	83	扬州	200
ォウソウ	王　双	90	89	13	38	长沙	202
ッョウェホ	蒋　琬	53	44	90	86	涪陵	202
チョウホウ	张　苞	92	90	55	25	自来	203
ソウツョウ	曹　彰	94	88	44	31	江夏	203
ソウッョク	曹　植	37	41	91	68	予州	204
カフコウ	关　兴	92	88	68	66	自来	204
カフサク	关　索	94	83	58	60	自来	205
キョウイ	姜　维	80	92	94	75	安定	209
トウガィ	邓　艾	89	87	90	68	长安	209
ツョウカィ	钟　会	80	70	92	74	长安	209
ツバッョウ	司马昭	76	71	90	89	兖州	209
カコウハ	夏候霸	94	86	85	66	予州	209

文／王以

游戏『三国』

某日，正玩『三国志』，十二岁孩子突问：「如果关羽打张飞谁会赢？」问题实在慌唐之至。遂叱曰『胡说！关、张二人乃结拜的铁杆哥们，怎会相残！』子不语，面露不以为然之色。俄倾，突发奇想，我让关羽归顺曹操，操喜，重任羽为太守。飞大怒，挥兵征伐，兄弟相煎之势遂成。自觉十分有趣！随后，残酷的局面再次发生；曹操挥刀斩其子曹丕；马超提兵围其父马腾；孙权宫庭政变谋其兄孙策，诸葛亮妙计烧其兄诸葛谨。连一向称最「暗弱」的刘璋，也能灭董卓，吞东吴，扫中原，做一回天下皇帝梦！好端端一部三国史，竟在玩家手里变得乱七八糟，面目全非！

这就是GAME！

王以



上期会诊处方

《诸葛孔明传Ⅱ》

☛进入洛阳后直接去大殿，里面空无一人，如果去宿店住一下，再进大殿……

《兽王记》

☛使劲快速地按方向键左右左右左右数次即可摆脱套在头上的“南瓜”

《超惑星战记》

☛首先，与首领决战前应补满战士的生命能量和武器威力，进入关尾小屋，应立即按连发B键（炸弹）轰炸门兽，门兽扔的石头一定要留意躲过，一会儿门兽便会战败爆炸，接着，战士又进入一小屋内，与手持长鞭的首领作战，由于首领占位大，上下移动灵活，又会不间断地打出长鞭袭击战士。所以此时游戏者一定要头脑清醒，不要因废一两格能量子弹威力下降而心烦意躁，如果这位战士不幸牺牲，应让剩余的战士自杀，然后接关，你会惊喜地发现，战士已不用与门兽战斗了，而直接决战首领，此时你应头脑清醒，按紧连发A键（子弹），一进屋就作首领下方有较长斜向路线的移动（视首领位置，切记！）。即战士向左上45°快速移动，快碰到墙壁时立即向右下45°快速移动，中间切不可停住，此时的首领有一个致命的弱点：紧跟着战士上方，战士向哪移，它向哪移，就这样，子弹不断地击中首领，许久，首领终于战败了，祝你成功过关！　　　　张浩东

《太空战士Ⅰ》

☛主角坐了船后一直沿着海岸向下行走，会来到一个港口处，在此处登陆后，会发现一个城镇，主角先将此镇的魔法修炼好，并得知这个城的王子一直在沉睡。在这块大陆的左下角有一个地洞在此地洞，可找到王冠（ワッゥソ）带着王冠走出洞一直向上会来到一个城堡，进入后打败一个妖怪会得到水晶眼（すぃしよぅのぁ）　再将水晶眼交给曾经遇到过的魔女，她会给你清醒药，（めでめのくソ），并告诉你同时按住B键和选择键会出现世界地图。拿到清醒药后把王子救醒，王子会感谢你并给你一把钥匙（しんびカギ）有了这把钥匙，以前进不去的门，现在都可以自由出入了。在其中的一个门里会找到火药（ニトロかやく）带着火药来到另一个港口，并在附近找到一个山洞，将火药交给洞中的一个老爷爷之后，老爷爷就会把运河挖通。这时就可以驾船去外海打败四个魔王和大魔王了。还可以坐上飞艇、潜艇与独木船呢。　王德阳

难症会诊专栏

期待高手的参加与支持☛

静候玩友的求助和咨询©

本期求医问药

© 世嘉卡《世界英雄》有几个人的必杀技我不会用，他们是：HANZOV的升龙拳和双刀飞腿；

JANNE的烈光斩；

JCARN的蒙古爆击破；

RASPVTIN的飞弹和衣边攻击。

© 真人快打一李小龙（SEGA）我为何选了第三菜单，用FLAG2的做法，即使我毫无损伤地战胜对手，却无法与“地狱使者”做战。

© 最近刚出的SEGA卡《饿狼传说Ⅱ》中我选菜单听音乐和噪音，听见一个俄国人的声音，而在版面中都从没见过他，而街机版中，最后头目有五个，可我却又能打出四个，这最后一个是否是这个俄国人呢，还有这盘卡中每个人的绝技和超必杀技怎么用？

©SEGA《四人格斗组Ⅲ（24M）》听人说用秘技可选出七位战士，请问是否有此秘技，如有怎么用？

© 世嘉《龙珠Z·武勇列传》中，当对手发出强劲的气功波时，怎样操作才能避开呢？　　　　鲁剑

© 任天堂《响尾蛇》第七关的一个悬崖（在本关的钟上面）如何才能跳上去？

©《大坦克》（BATTLE　TANK）中，打了七、八关怎么也打不到手持机枪的兵和岗台，还有装甲车，为什么？

©《狄克·崔西》中第四关及第四关以后如何打？

任天堂游戏《圣火徽章外传》中第三关丛林中有一个城堡，不知该怎样走才能到达？　　　　吴文

© 世嘉卡《侏罗纪公园》第二版的关底，无论如何也打不死，怎样才能把它消灭掉？　　　　张铁明

©《热血硬派》（任天堂卡）第四关该进哪个门，顺序是怎样的？怎么才可以到关底呢？请高手指点！

©《双响炮》翻牌游戏，有7张牌（和街机的5张牌不同），怎样叫输、如何算赢？

©《魔鬼克星》最后的关主是3条巨龙，怎么也打不死它们，不知有何决窍？　　　　张胜

© 世嘉游戏《大魔兽》第四关尽头消灭了飞龙之后，其白骨又组成了一条龙，它在屏幕上乱飞，非常难对付，试问有何秘诀消灭它？　　　　黑山

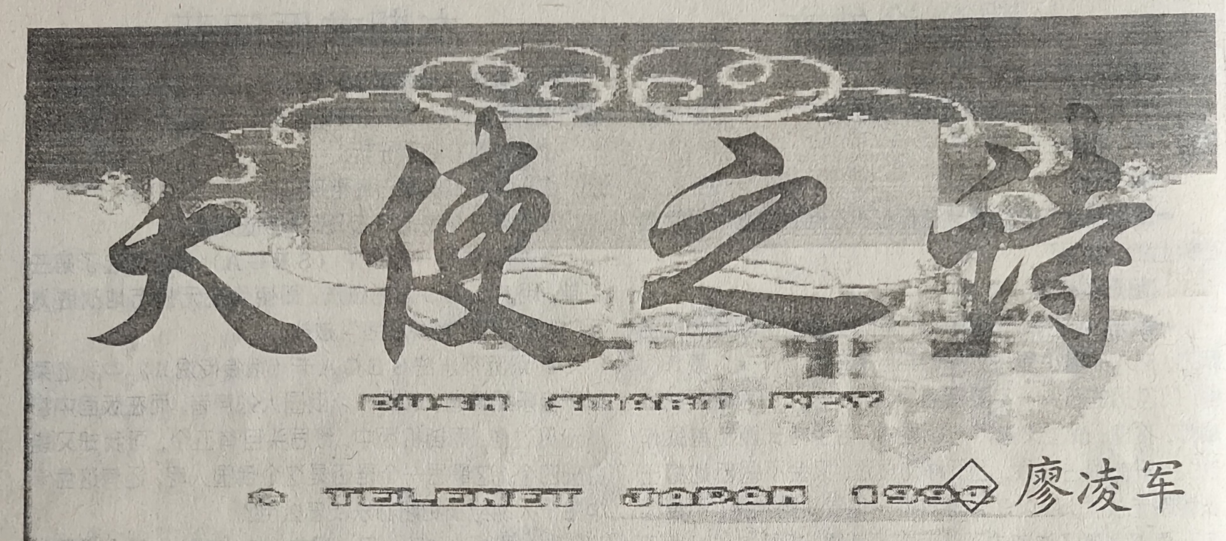
©《大战略》爆击机进化到最后型号为ME264换“武装指令”，在武器库中找到核弹，但执行后显示“总统命令，核弹使用禁止”字样，飞机不能携带。不知应如何解决？

©《究极麻将》第六个人打完后，下一关是谁？电话号码多少？　　　　司瑞涛

©《勇者斗恶龙4》第四章取得三件有音乐的宝物和一个得力助手后，便无进展了，怎么办？　　　　高沛







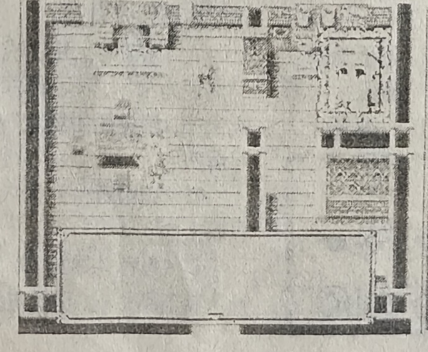
◇廖凌军

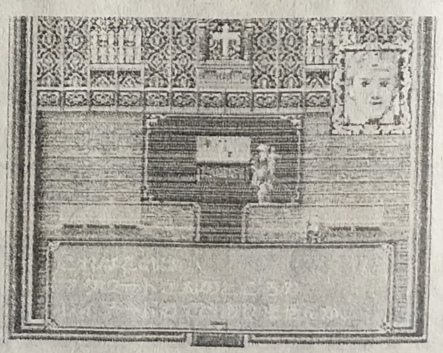
最新才出品的RPG之佳作《天使之诗》容量12M,是个极佳的上乘之作。现在大部分老资格游戏迷的爱好都转向RPG的游戏，而RPG的魅力在哪里，并非单纯于画面，关键在于其故事性及投入感。可除了电脑游戏以外大部分RPG游戏都是日文，令我辈茫然不知所措或久攻不下火冒万丈，或是咬牙攻下，却不明整个故事的情节过程，趣味大减。而《天使之诗》这个节目中大量的中文，再加上它使了一项功能指令，调出这个指令查看，会告诉你目前该做些什么事。这样就不会使你无所适从了。即使是对日文毫不认识的人在玩该节目时，也能读懂一半的意思。另外，该节目的故事性也很强，让人深深陶醉。

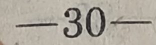


故事的大致情节如下，主角一早起床被父亲派去山中小屋送斧，在送斧的归程中，小桥边传来了一阵柔美的歌声。阳光笼罩下一位少女坐在动物中间欢快的唱着歌。主角一眼便喜欢上了她，两人相爱。回村后知道了这位少女在歌舞团工作。几天相处两人都很快乐，但由于歌舞团要去其他地方，两人只好分别。苦闷中的主角突然得到消息，某城中的王子突然抓住了少女，正在逼婚。在两位朋友的鼓励下三人一齐踏上了征途。一路上探听消息，来到了城中。在这儿又遇到了一位勇士四人合力救出了少女，两位朋友因为有事，救完人先回去了。剩下的三人又踏上了新的旅程。在各地行善救人，除妖斩魔，不断成长其间不时更换新的战士。

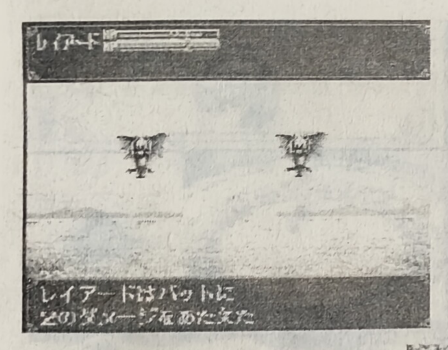
在另一个大陆的某个塔中得知道少女原来是天使的化身。为了消灭地上的恶魔才到人间。这时在王城中与王子合体的恶魔向人类发动了攻击。为了消灭恶魔，汇集了考古学家及曾帮助过的一位老





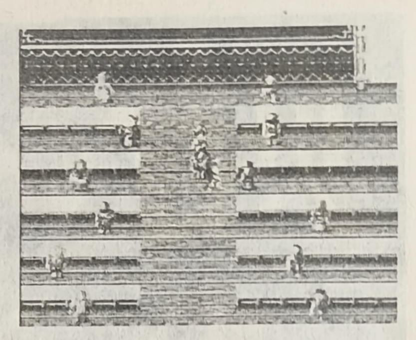






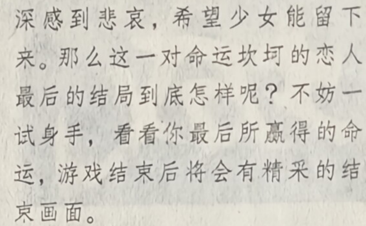
战士一齐踏上征途，在王城中与恶魔相遇。四位战士一齐发动了攻击，但恶魔实在太强大了。四位战士合力仍感不敌，正在这时，又有几位勇士赶到，在大家的努力下终于打倒了恶魔，可是在恶魔临死前却使出了最后的魔法将少女变成了石像。

经过了一场大战后勇士们在城中养伤，可是为了救石化了的少女，主角又忍不住要出发了。由于以前的战友都在养伤，临走前，又有三位新的勇士加入行列。为了消灭最大的恶魔拯救少女，需要找到五种东西，前往地底世界。这五样东西是大地之吹息……天使之泪等，只有得齐了这些东西，方可进入地下世界。于是主角们四处寻找。得知在大海中的小岛塔上有大地之吹息。于是大家找到了渔师，驾船出海。得到了大地之吹息。在四面的岛上还有一个小村镇，去此查探可知道，太阳之石的下落。在岛东面的沙漠中某一处，勇士们四处征战寻找各种东西。最后的天使之泪需回到少女石像前寻求。一切找齐后，这时已可驾驶飞船前往地底世界。在地底世界的通道上，守卫的敌人是以前曾遇过的恶魔，打倒他们，这时少女复活了，也随大家作战。不过不能攻击敌人只能召唤她给大家补血。在地下宫殿，打败了一个头目，可是不要以为这就完了，真正的地底世界还在前面，最大的魔王还等着你呢？

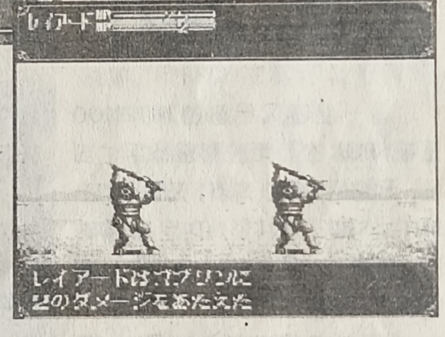




打败最后的魔王少女作为天使要回到天上，主角深深感到悲哀，希望少女能留下来。那么这一对命运坎坷的恋人最后的结局到底怎样呢？不妨一试身手，看看你最后所赢得的命运，游戏结束后将会有精采的结束画面。



就整个游戏来讲确是一个上乘之作，内中所采取的强制画面虽然不多，但个个都是画龙点睛之笔，而且相对其它RPG游戏来讲，人物较大色彩鲜艳背景丰富优美。对我来讲是唯一一个没有任何资料说明，单凭个人领悟打通的RPG节目。当然游戏中的对话也要仔细琢磨，里面也隐藏着一些秘密。













赌城 拉斯维加斯

○ 养由基

曾一度春风得意的NITENOO正被SEGA的节节胜利逼得手忙脚乱，无论是RPG、SLG，还是ACT、FHT、SHT、SPT，MD均佳作迭出，凭藉完善的机能，令SFC心虚胆怯，再不敢随便胡吹大气。

不过，瘦死的骆驼比马大，只要有好的选题，严谨的创作态度，SFC一不留神也会出几个佳作。比如93年HAL与NITENDO公司联手推出的一个新颖的8M桌面游戏(TAB)《赌城拉斯维加斯(Vegas Stakes)》就是其中之一。

提起TBG，大家很自然地会想到《黑白棋》、《五目连珠》、《究极麻雀》、《魔幻弹珠台》、《恶魔波子机》等传统节目。对于喜欢TAB，而又厌烦了麻将弹珠的玩友，《Vegas Stakes》是会让你耳目一新的。《Vegas Stakes》是个美国味十足的英文节目，不会あいうえオ的朋友，又要大受感动了。同时它比较"干净"，没有用常规的美女图案作噱头，显示了它的自信。



赌城历险，由穷小子一夜之间成为千万富翁，仿佛是影视片中在千王赌王身上才会发生的事情。今天通过SFC，试试看，你也能做得到的——

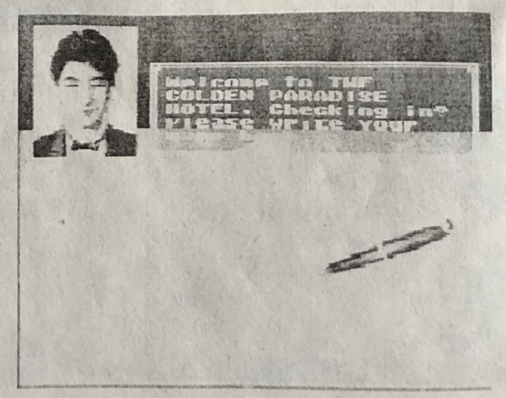
金色天堂是一家面向美利坚广大工薪阶层的饭店(Hotel)兼赌场(Casino)，为招徕顾客，不收小费(省下来买卡带吧)。在大厅里签名登记(check in)后，服务员把你带到早已预订好的房间。(什么?你根本没订过?往下再说。)进入房内，稍事安顿，左右无事，去Casino吧。在Richard他们四人中选一个做你的同伴，打电话约他在大堂(lobby)碰头，游戏就可以开始了。最初你将只有1000元的筹码，你的目标是赢取一千万元!

操作键的设置如下:

方向键:移动游标、增减所押筹码数。

SELECT键:游戏时查看资料或退出游戏。

A键:确认。





B键:取消。

X键:在某些项目中表示押筹码结束。

先按一下A键,屏幕上将出现下面这个菜单:

select game

exit casino

return to room

先选exit casino,意为退出现在的赌场。你会发现除了金色天堂外,还有名为the hideway、buffalo head、the 2020、laurel palace的另四个赌场。它们的内容与玩法与金色天堂(golden paraclise)饭店是一样的,唯一的区别是对赌注(wager)大小的限制不同。其中laurel palace是专为"大户"准备的,不能直接选择。如你在其他赌场赢到十万美元,就自动有专车送你至laurel palace的头等套房进行豪赌。

若选return to room则可以回到房间换同伴或进行记录(save)。下次continue时,就可以不必从1000元开始了。适时的save,是取得胜利的关键。若你使用磁碟机,则记录会更为方便,这一点下面会详细介绍。

选择select game可以正式进入游戏,每种游戏均有最大与最小的赌注规定。计有black jack、slots、roulette、craps、poker五个项目,兹将每个项目介绍如下:

black jack意为黑杰克,也就是



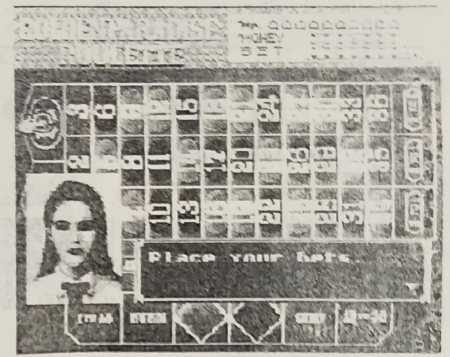
我们常玩的21点,谁手中的牌点相加最接近21,谁就赢局。J、Q、K均算作10点,A可以是1点,也可以是11点。20一轮先发两张牌。再要牌选HIT,不要选STAND。当发到两张同样的牌(如两张8),就可将牌分成两组与对方比大小,分组(sp-lit)增加了获胜(WIN)或打平(EVEN)的机率。double是将赌注加倍。INSURANCE则是买保险,选择了INSURANCE,那一轮的损失或盈利都将比常规情况下减少1/3。

SLOTS是角子机。玩法是按A键向投币口掷入1-5枚一定面值的筹码,然后按X键,机器便在高速



运转之后产生各种排列组合。万一出现三个"7",那就有好瞧的了,角子机会叮哈咚咙个没完,吐出相当于所押赌注200倍的筹码!当然不少情况下是啥声音没有,表明你押进去的筹码肉包子打狗啦。

Roulette是轮盘赌的意思。玩法是将筹码押在标有不同数字的一个或几个方格上,押好后按X键选res,屏幕上就会出现一个逼真的轮盘赌台,转出这一轮所产生的获奖号码。不同方格的赔率也各不相同。比如某一轮你在写着"单数"的方格上押了250元筹码,产生的获奖号码是13。13是单数,单数方格



的赔率是1-1,所以你就赢了250元。要是事先你把筹码压在标有"13"的方格上,由于单个数字方格的赔率是35-1,你就会赢得250元×35倍的筹码。当然,这样的机会又是很少的。赔率越大,赢机越小,这是所有赌场都遵循的基本原则。用SELECT键可以查看每个方格的赔率。

CRAPS是掷骰子,它的规则跟ROWEUE是类似的。你筹码所押方格上的点数与骰子掷出的点数一致,你就赢得输家按该方格的赔率付出的筹码。这里且允许笔者买个关子,把具体的操作留给玩家去摸索吧!

POKER,即扑克。这扑克的玩法既不是"大怪路子",也不是80分,而是香港赌片中常见的SHOW HAND—沙蟹。所不同的是每次可发七张牌,选其中对你最有利的五张来输赢筹码。

有关大小的规则读者一定不陌生,最大的是同花顺,最小的是五张杂牌,笔者就不罗嗦了。几个英文指令的含义如下:

BET:押筹码。

CALL:跟进,别人押多少,你跟多少。

RAISE:不跟。一旦选择了FOLD,你就退出比赛,这之前所押的赌注也全输掉了。



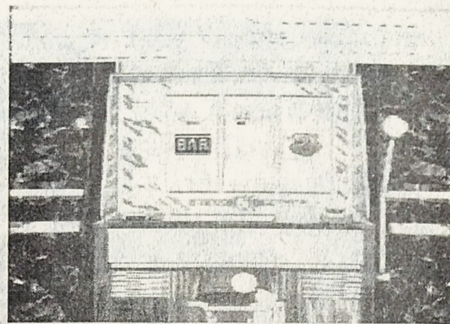


CHECK：放弃首先BET权利，暂不押赌注。

怎么样，赌场里的花样还挺多的吧？若仅仅就这样设计，也许NITENDO就不叫NITENDO了。

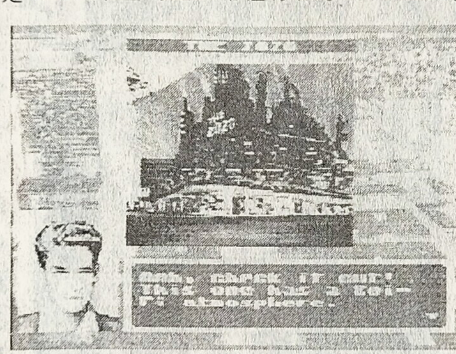
《VEGAS STAKES》的特色还在于无论你玩哪一个项目，都会遇到许多意想不到的事情，笔者把它们称作偶然事件。这些事件包括：有人扭伤了脚，问你能否把他(她)送到急诊室去；有人见你衬衫上有灰尘，想帮你拂去；有个陌生人莫名其妙地来问你是否还记得他钱包；你的同伴拾到它，问你是否要送到失物招领处去；一位贫苦的小女孩病了，她父母问你可否借100美元给她看医生……诸如此类，不下十余种。

如果你对上述事件的回答为YES，一连串飞来的横财便砸到了你的头上：被你送到急诊室的病人康复后送你一万美元；帮你拂去衬衫灰尘的人留给你一张编号为348的彩票，居然中了60000元的大奖；你表示认得的那个陌生朋友把当晚所赢的一半筹码送给了你；得到钱包的失主激动之余也必有重酬。不过我要遗憾地告诉你，这些结果不会统统发生，除非太阳真的从西边出来。无论是人生旅途上，还是赌场中，也无论是写稿办杂志，事情常常不以人们的主观愿望为转移。通常的情况是，那位拿到钱包的失主，那位劳您记挂的朋友，除了淡淡说一句“谢谢”外，一分钱都不肯给你，这且罢了，最糟的是你所帮助的人竟然是个骗子，他的脚根本没有扭伤，也没有什么女儿在生病，帮你拂衬



衫灰尘也是假的，他的目的是在你放松警惕后，偷去你一半的本钱。

命运常和人开玩笑，当你对偶然事件选NO时，它常常是一次让你赢大钱的机会；而当你选YES时，它轻则是一次让你筹码减半的薄惩，重则是一幕让你倾家荡产被



赶出VEGAS以至GAME OVER的惨剧。笔者的体会是，当筹码在几千、几万元时，要多行善事，多试运气，不放弃得意外之财的良机；若财产已达几十、几百万元，便应时刻怀一颗不可无的防人之心，绝不轻易与陌生人打交道。越接近一千万元的目标，便越不能因自己的轻率而使事情半途而废。老实说，



从1000美元起家，要成为千万富翁，纵然你有天大的运气，也不是一时半会儿能办到的事。为了使大家能较快地看到END画面，笔者这里介绍一个利用磁碟机出“老千”的法子(当然，真正的玩家高手是不屑一为的)。当你的筹码数不断攀升时，在SUPER MODE 下用SELECT+R马上储存(SAVE)，赢一点储存一次，万一哪一轮输掉，就用SELEC+L把上一轮的战绩再调出来重新游戏，这样你的钱就将只升不降，越来越接近千万元的宏伟目标。

同样，用这个办法去处理偶然事件，就一点后顾之忧也没有了，遇上骗子小偷，使用LOAD把钱“要”回来不就行了。还有，在LANREL PALACE，最大赌注是没有数目限制的(NOCIMITS)，你可以每次把所有的筹码都押上(别忘了先SAVE)，再厚着脸皮多用几次LOAD、SAVE相信手中的财富将很快翻番到一千万。面对众多相似雷同题材的桌面游戏，《VEGAS STAKES》为SFC争了一口气。笔者问过亲历美国拉斯维加斯赌城的朋友，他们的反映是该节目设计得跟现场极为相似《VEGAS STAKES》使你足不出户就领受到了异国赌场风云，不花一文也不赚一文地过了把千万富翁的瘾。偶然事件的设计是它颇有特色的一面，它们仿佛想告诉人们这样一个似是而非的观点：人生有时也是一场赌博，善未必有善报，也未必有恶报，许多事的结果是偶然的，不可知的。

也许吧。但我们相信，只要你踏踏实实，百折不挠地为心中的目标而努力，好梦都会成真！





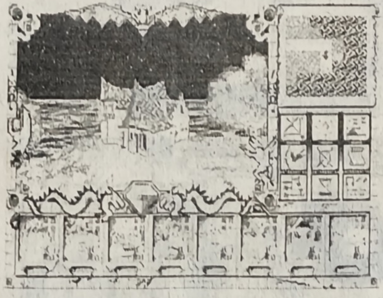
魔法门III《上》(中文版)

幻岛历险记

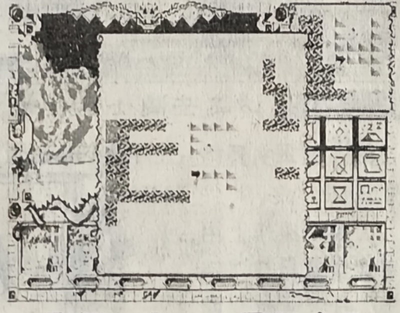
◎梁华栋

英文名：MIGHT AND MIGIC III	出品公司：NEW WORLD COMPUTING	
中文改编：智冠科技有限公司	容　量：4MB	机　型：IBM PC

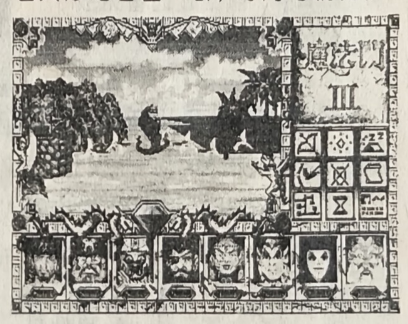
角色扮演游戏界最具震撼力的名角之一粉墨登场了！您将率领多达八名成员的队伍穿行于泰拉星球美丽的世界，怀着一颗侠义之心，从最初的见义勇为直到触及最终令人震惊的大秘密！



夜暮下的海港小镇分外迷人



巫师之眼比地图强多了



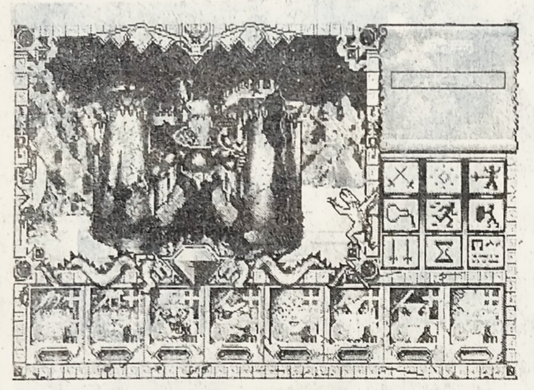
看箭

视RPG为畏途的玩家正可借机“下海”。您的第一次历险就如此惊险刺激，山遇末路又能柳暗花明，为您积累宝贵的攻略经验；对于RPG的老手，您所面临的挑战也决不含糊。又要想方设法多打经验，又要费尽心机攒钱升级，强劲的敌人也够让人头痛半天（不信您到金字塔中会会那些终结者！），而最为吸引人的还是精采的故事情节，实在是令人急欲一口气看个究竟。

MM3多线条式的故事架构很有特色。当您在一条线索上暂时不能突破时，您完全可以把它放在一边而去执行其它任务。在这个过程中，您可以获得更多的灵感和实力，进而又能解决以前的难题。

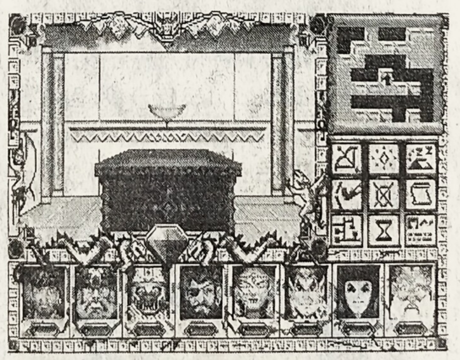
笔者对许多RPG中的一种怪异现象十分过敏。那些游戏的敌人怎么打也打不完，走上三五步就莫名其妙地冒出一群，时间与精力真的不堪消耗。而MM3中，只要摧毁敌人的总部，则此种敌人就杀一个少一个，打光之后走在一片干净的乐土上真是心情愉快！





快快觉悟吧

3D主观视角表达方式通常是出现在模拟游戏中，它可以带给玩家更多的临场感，因而使人玩起来更加投入．由于3D技术的难度较大，所以在角色扮演这类场景庞大复杂的游戏中，很少有像 NEW WORLD COMPUTING 的"魔法门"一样令人赞赏的大作。MM 3可谓把这种技术的优点发挥到了极限！山川，湖海，森林，城镇，洞穴等等，无不活灵活现，美不胜收。现实环境模拟得极其真实，甚至远远看见敌人便可放箭射之，亲眼看着箭矢飞将出去射中目标，这种3D距离感实在是RPG中不可多得的发烧效果！



每一座喷泉都有奇妙的故事

有些玩家抱怨MM 3中太容易迷路，其实任何人初来乍到都免不了有那么一段时间分不清东南西北的。日子一长，对一些特殊参照物有了认识，走起来就好多了。MM 3当然考虑到玩家的需要，特意提供了地图功能，任何时侯按下M键就会出现一幅地图，显示已经走过的地形状况（这需要队伍中至少有二名队员是制图家）；巫师更可施展"巫师之眼"法术，在屏幕右上角显示一幅周围地形的鸟瞰图，不管走过与否均可一目了然，对于探索秘密地点或是辨识道路都十分有益（其实笔者也是个路痴，平时少了"巫师之眼"就晕头转向了。）

别忘了拜访这些隐士的柜台

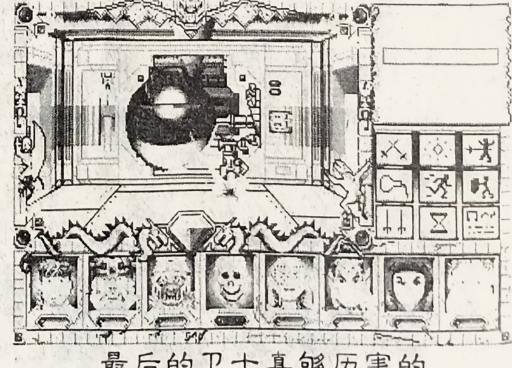
游戏操作上用键盘或鼠标均可完成，但笔者建议两者配和使用为妙。因为中文版全部的功能图标均已汉化，要找对应的键码则必须推测此图标的英文单词第一个字母，有时真能让人绞尽脑汁，而用鼠标直接点击便可。但有时用键盘是很快捷的，特别是MM 3能记忆击键序列，玩家可以一口气打完许多繁复的工作步骤，之后便可看着电脑按部就班地执行了。为了各位的方便，下面列出必要的功能键：

[S] 射箭 [C] 法术 [R] 休息
[B] 撞墙 [D] 遣散 [V] 笔记
[M] 地图 [I] 时间 [Q] 快检
[A] 攻击 [O] 逃跑 [U] 物品
[F1]-[F8] 队员资料
[F10] 老板键(隐藏屏幕)
[TAB] 系统功能视窗

本系列游戏需不时输入中文，但智冠科技的汉字输入法古怪得令人难解，无奈游戏不能不玩，所以笔者特意花了一个周末将此法挖掘出来，希望能对各位有所帮助。

功能键：

[TAB] "英数"／"注音"输入法切换；
[Spacebar] 翻字；
[1]...[5] 选字；
[Enter] 结束选字；
[Backspace] 取消输入的注音码；
[Esc] 放弃选字。



最后的卫士真够厉害的



声母表：

b	p	m	f	d	t	n	l	g	k	h
ㄅ	ㄆ	ㄇ	ㄈ	ㄉ	ㄊ	ㄋ	ㄌ	ㄍ	ㄎ	ㄏ
[1]	[Q]	[A]	[Z]	[2]	[W]	[S]	[X]	[E]	[D]	[C]

j	q	x	zh	ch	sh	r	z	c	s
ㄐ	ㄑ	ㄒ	ㄓ	ㄔ	ㄕ	ㄖ	ㄗ	ㄘ	ㄙ
[R]	[F]	[V]	[5]	[T]	[G]	[B]	[Y]	[H]	[N]

韵母表（见右表）：

	i [U]	u ㄨ [J]	ü ㄩ [M]
a ㄚ [8]	ia [U8]	ua [J8]	
o ㄛ [I]		uo [JI]	
e ㄜ [K]/ㄝ	ie [U<]		ü e [M<]
ai ㄞ [9]		uai [J9]	
ei ㄟ [O]		uei [JO](ui)	
ao ㄠ [L]	iao [UL]		
ou ㄡ [>]	iou [U>](iu)		
an ㄢ [0]	ian [U0]	uan [J0]	ü an [M0]
en ㄣ [P]	in [UP]	uen [JP](un)	ü en [MP]
ang ㄤ [;]	iang [U;]	uang [J;]	
eng ㄥ [/]	ing [U/]	ueng [J/]	
ong ㄨㄥ [J/]	iong ㄩㄥ		
er ㄦ [-]			

音调表：

阴平 [Space]　阳平 [6]　上声 [3]　去声 [4]

输入汉字时先切换到"注音"状态，然后按上述码表输入汉字注音码，再输入音调键出字，此后即可依照功能键检字了。注意，象"zhi","ci"这样的音节只需输声母，而"i","u","ü"为声母的音节只需输入韵母。例如："自由人"输入:[Y4][U>6][BP6]。

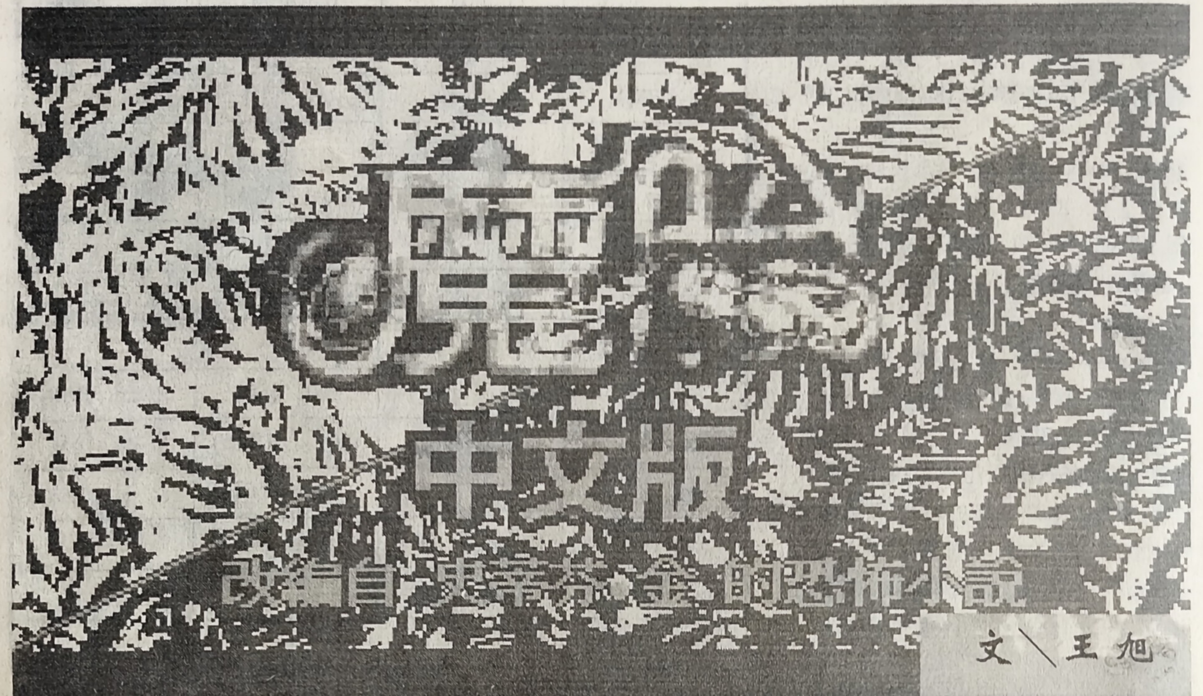
（未完待续）

<上接第39页>打来了电话。事不宜迟，带好雷琪给的面罩，回到家中，发现丽丝被绑在椅子上，用解剖刀切断绳子让丽丝快离开。然后从卧室取回酒瓶，先打开急救箱得到纱布，再把酒瓶与纱布混合制成土制炸弹，点燃它并投向书柜，从被炸开的洞里进去。这样，泰特与乔治之间的生死之战便开始了。首先遇上的难题是小说的名字，应选3，之后要求乔治换一只铅笔，乘他换笔之际把自己的钝刮刀换掉桌上的刮刀，接下来的答题的选法是：2、3、3、2。终于，破墙而入的麻雀带走了乔治，泰特赢得了胜利，游戏至此结束。



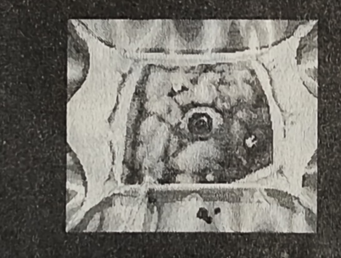






文＼王旭







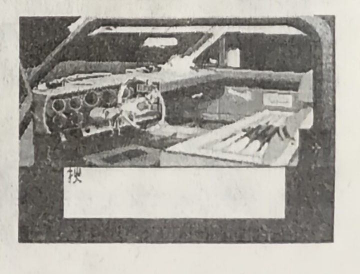
《魔胎》是由台湾软件世界推出的汉化游戏，属于冒险类型。游戏讲述的是：作家泰特在小的时候做了一次脑瘤切除手术，但切除下来的不是脑瘤，而是被泰特没有完全吸收的双胞胎中的另一个——乔治。泰特的父母把乔治埋葬了。经过了23年，乔治突然复活了，并且开始报复杀人，而他的最终目的竟然是要得到泰特的身体，于是游戏由此展开……

第一天(夜里)

主角泰特出现在墓地中。向右走，遇上了狄戈，在他的帮助下打开了工具棚的门，从里面拿到绳子和手电筒。离开墓地发现了记者赫墨尔的尸体，从他的身上搜到一台照像机，打开它发现一张底片，再向前走就来到市区。在十字路口处向右走，就会看到记者的卡车。打开前门，从驾驶室里拿起烟头、铅笔、酒瓶后离开，用“旅”指令回家。在家门口的树上折下一个树枝再进家门。首先来到了客厅，推一下右边的书柜，出现一个暗门，进去后把门关上并从门后的纸篓里拿白纸。出去后关好门，举起书柜边的盆栽会看到一把钥匙，用它打开左边橱柜拿到一把手枪。去卧室，







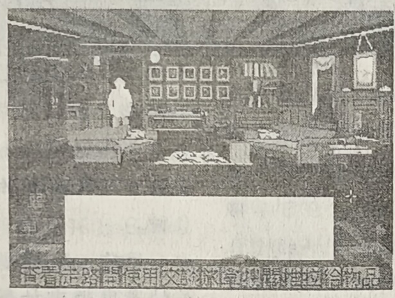


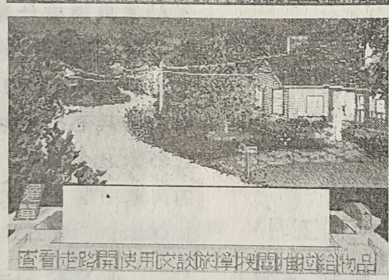

这时妻子丽丝已经睡着了，打开抽屉拿到衬衫，换上。再打开衣柜，把酒瓶放在衣柜里，最后以“使用”指令关灯睡觉。

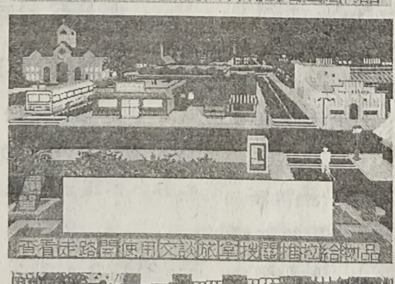
第二天

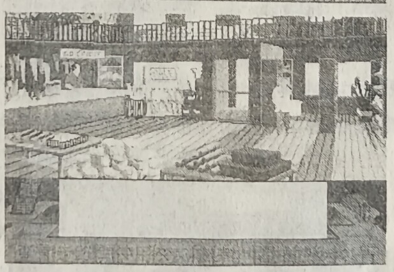
从卧室来到客厅，警察突然出现。这时会有几个答案供你选择，如果错了游戏就会结束。正确选法：3、3、2、1。终于，警察放过了泰特，但已开始怀疑他了。离开家来到市区。先到照像馆，把底片交给左边的人。再到餐厅，拉开包箱的座垫，拿到硬币和打火机。坐进包箱里，点燃一个烟头，开始写作。之后来到理发厅，向老板打听佛瑞德的地址。离开理发厅用“走路”指令来到佛瑞德的公寓（十字路口上方）。先捡起马路上的纸再进楼门，然后从过道上拿起催泪瓦斯，走进佛瑞德的房间，但可惜的是佛瑞德已经被乔治杀死了。从床边拿起枕头，打开右边的门，使用催泪瓦斯把狗迷倒，用手电照门里会看到一个盒子，这时要先用枕头作缓冲再用手枪开枪打开盒子，拿起盒子里的钱。回到照像馆把钱给右边的人拿到底片再装入照像机里，刚一出门丽丝就会呼你，进入电话亭，投入硬币接通电话后得知警察在家里等你。来到家门口时先不要进去，打开门前的信箱把手枪放进去再进家门。这时警察又会询问你几个问题，正确选法：3、1、3、1。警察走后进入客厅的密室，坐在椅子上开始写作，然后回到卧室睡觉。













第三天

刚一起床，就有电话来，却是米丽安的求救。先回到卧室，拿到镜子上丽丝的留言并察看，得知夹克里有钱，拿到后赶紧来到米丽安的家。先捡起地上的纸再进房间。好惨！米丽安喉部被割破，血流满地。拿起地上的铁棒和卫生纸，打开卫生纸原来包着一个眼球。刚要出去，乔治突然出现，好机会，快用照像机拍下他的面容，并用铁棒打走他。回到市区的照像馆取回底片，再来到位于市区西侧的大学，借助绳子爬上树，进入二楼的房间，遇见同事雷琪，从她那里得知事情概况。再回到理发馆，老板的态度好象不大友善，没办法只好吓走他（交谈时选第3句话）。从桌上拿起钝刮刀，然后进五金店从老板处得到乔治留的纸条。返回家，警察又来找麻烦了，正确选法：2、2、2、2、1、3。虽然警察再次放过泰特，但却对他进行24小时监视。此时的泰特无法去别处，只好先去书柜后的秘室写作，再回卧室睡觉。

第四天（凌晨四点）

被恶梦惊醒的泰特，突然听见电话铃声，原来是乔治杀完人后打来的。为了赶到杀人现场必须得躲过警察的监视。只好利用客厅的侦烟器了。先把树枝放在桌上的盘里，再用打火机点燃它。当烟上升使侦烟器响后立即走到橱柜后面即可避开警察。然后立即赶到瑞克的办公室，刚到就有电话来，果然又是乔治。之后从门口处的地上拿起纸条，出楼门乘记程车来到波瑞德医院。

第四天（早晨）

在波瑞德医院见到医生，得知真相。在医生去拿档案时，打开右边的抽屉并搜查，得到解剖刀和急救箱，但同时医生却被乔治杀死了。乔治还驾车向泰特的家驶去。赶紧给丽丝打电话让她离开，然后来到雷琪处，得知打败乔治的方法。但乔治已经抓住丽丝并给泰特

<下接37页>



家庭电脑化——当今世界的新时尚

马林编译（本刊有删节）

敬请读者注意以下一组美国的最新数字：家用个人计算机（PC）销售量，1991年为390万台，1992年为490万台，1993年为590万台，1994年为680万台，预计1995年将增至770万台；家用PC已占美国PC市场的40%；到2000年，家庭将超过商业领域而成为最大的PC市场。因而可断言：家庭电脑化正成为当今世界的新时尚。家用PC销售量的增长率预计将超过商用PC机，到2000年，确信家庭领域将超过商业领域而成为最大的PC市场。PC已成为最热门的消费类电子产品，仅次于彩色电视机，居第二位。

1. 多媒体——信息时代的多用途工具

现今在美国，家用PC是一种新的时尚。家用PC对任何人都适用，如小孩的多媒体“教育娱乐玩具”（EDUTAINMENT）；先生和女士们用的个人财务软件包；各种兴趣爱好和娱乐用的联机服务及软件，如3D HOME ARCHITECT和LEISURE SUIT LARRY等软件。数百万美国人利用家用PC进行他们在办公室所做的同样的字处理和电子数据表等工作。而且，越来越多的新颖多媒体PC正发挥各种不同的作用：它可作为一个家庭娱乐中心并且是信息时代多种用途的家用电器。音频、视频和通信三种主要的消费类电器产品正融合于PC一体机中。

2. PC工业呈现新面貌(略)

3. 美国人步入电子娱乐新世界

当今，多媒体PC的诱惑力之大令人惊讶，这种多功能的新型计算机可以谈话、唱歌、播放美妙的交响乐曲，也可以显示视频报刊剪辑，因而正以极大的诱惑力吸引更多的美国人步入电子娱乐新世界。目前，很多购物商店特设单独的仓库存放各种教育软件和与INTERNET相连的计算机。圣诞节期间，人们对多媒体PC的浓厚兴趣更加高涨，商店的多媒体产品招来顾客门庭若市。例如，一家商店在去年11月上旬就卖掉1000种标题的CD－ROM，到圣诞节购买高潮的日子里，它很容易地卖掉了2500种。

目前，美国总计6200万个家庭中，只有36%的家庭拥有计算机，并且家庭租赁计算机的业务也已过时，因此PC在美国家庭这个领域仍有很大的潜在市场，今后有更多的家庭实现电脑化。此外，越来越多的美国家庭拥有多媒体PC，在已拥有多媒体PC的家庭中，有16%的家庭又购置了第二台PC，因为家中甚至连三岁的NICOLE小姑娘都会使用多媒体PC进行娱乐游戏。

4. PC公司座次新排名（略）

5. PC比TV更胜一筹

PC制造商仍可能掀起一个与电视机（TV）进行长期争夺用户的巨大浪潮。到90年代末，美国的大部分家庭很可能都拥有PC。

现在，新的家用信息产品正在改变消费者的个性。据AST研究公司调查，就平均而言，一个家庭一周平均使用计算机的时间为18个小时，几乎比一周平均看电视时间多一倍。现在，美国有三分之一的家庭使用联机服务。AST公司调查指出，在家庭中，计算机正迅速变得比电视机显得更加重要。全家老幼可以用多媒体PC各得其所，诸如欣赏高级影片，也能通过联机服务挑选各种题目的CD－ROM进行娱乐消遣，孩子们玩开发智力的电子游戏。总之，目前更多的家庭娱乐中心正在形成。

美国人的心态正在发生一种深刻变化。“技术”就像空气和水一样成为人们生活中的必需品。1985年，美国只有22%左右的人感到技术重要；1995年，持技术至上哲理的人将达到56%；到2000年，预计将上升到68%。这意味着，市场上更

多的全套系列产品将变成PC／消费类电子一体化产品。

6.家用PC热潮波及欧、亚大陆（略）

7.积极开发软件

最大的硬件制造商现今已认识到软件对促进PC业务的重要性。在1994年PC市场表现卓有成效的PACDARD BELL公司，其首席执行总监BENY ALAGEM认为，只注重单独的硬件绝不是灵丹妙药，计算机品牌的实质是用户界面，因此，PACDARD BELL、COMPAQ、AST公司及其他硬件厂商正努力开发基于WINDOWS操作系统的用户专门软件，它们都编制了各自的软件程序，以便用户将其程序简便地在PC机上运行。市场上正在行销各种套装软件。COMPAQ与KEEBLER公司合作推出以快餐菜单命名的软件包，例如称作O' BOISIES土豆片软件包。APPLE公司推出带有21种金融程序和引用程序的MACINTOSH PERFORMA MAGAGINE EDITION软件。IBM在9月份宣布一种称作GLITZY品牌的PC。新的PC将有内置的CD－ROM驱动器以及一系列软件，其中有一个称为IBM联机电话服务的程序，它可使技术支持人员通过电话线控制用户的PC机，并能为用户解决问题。

8.家用PC前途无量

PC制造商下一步采取的新招数是赋予家用PC以更温馨的家庭特色。近几年内，计算机公司将推出特性各异的家用PC，它们将作为一种装饰物分散配置在居室中。比如，在客厅里悬挂像TV一样大的大屏幕PC，在厨房中可配备平面屏幕显示设备并附加一台键盘和一个手持电话机，在儿童嬉戏室设置多媒体PC，以便于孩子边游戏边听讲故事。

PC不仅能迅速地处理办公事物，提高劳动效率；进行家庭娱乐、购物和联机服务；而且PC正成为一种个人标志。因为PC是一个人受过教育和个人身份的象征，它能提高人们的教养素质，因此家用PC的应用领域不断扩展，潜在市场广阔。可以肯定地预言，家用PC的发展前景无限美好，让我们举臂迎接信息时代的到来吧。

摘自《计算机世界》

<上接42页> 一般此类软件的表现形式是让人感觉到在进行一场轻松的游戏，在游戏过程中逐步导出教学内容。

游戏机软件的操作是利用游戏机操纵柄和按钮来控制键盘上几个常用按键来操作，有时还要使用者输入数字或字母以回答软件所提出的是非、填空、选择题。

两种软件操作方式相似，但两者让使用者参与程度不同。游戏机软件，需要眼、耳、手的相互配合，主要参与的是眼、耳和手。电脑教学娱乐软件的游戏形式画面也需要使用者眼、耳、手的积极参与，更重要的是大脑积极地思考。使用者要把看到的和听到的内容综合思考、并行成记忆和概念来学习掌握教学内容。如图4所示，画面用动画、文字和语言向使用者分析字迷的拆解方式。

通过一段时间的学习后，软件还需要使用者回答一些有关所学知识的问题，和游戏机软件一样，一关一关地越来越难。然而大脑的参与性不只是表现在回答问题，很多教学娱乐软件还提供一些自由创意环境给使用者，让用者以所学知识自由进行创意，设计自己所喜爱的音乐和绘画、文学等作品。图5是《猜字迷》软件给使用者出的字迷，让使用者自己折解，图6是《动物小百科》中让使用者自己进行绘画着色创意的画面。

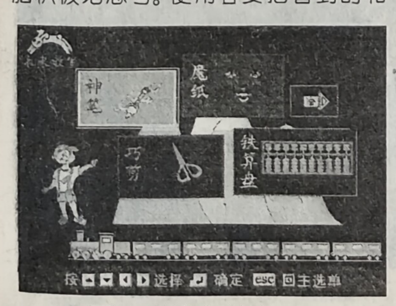


图4《猜字迷》

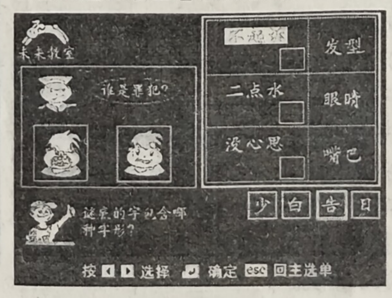
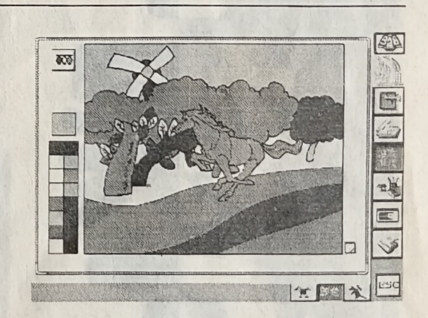


图5《猜字迷》


图6《动物小百科》

电脑教学娱乐软件需要眼、耳、手及大脑同时参与、大脑的积极参与性和创造性发挥是这类软件的主要设计特点。

对于收获来说，游戏机软件能使人神精放松，满足人们的胜利感、感官刺激和好奇心等方面的需求。电脑教学娱乐软件则能给使用者许多学习知识机会，并让使用者掌握所学知识直至能实际应用。这种特殊的学习方式还能有效地提高大脑思维创造能力，培养自学能力。

上面的分析不是比较两者的优劣，而是反映其不同特点。随着电脑的日益普及，电脑教学娱乐软件将是学习和娱乐的必然选择。





电脑教学娱乐软件

陈童

大家对游戏机已非常熟悉了,各种游戏机软件——游戏卡中的节目大家也玩过不少。现在国内外还有一种和游戏机软件类似的软件正在盛行和发展,它也有轻松活泼的娱乐性场景,同时还传授一些有趣的知识给使用者。这些软件为了操作需要和将来用戶使用要求一般设计成在电脑上使用。这就是本文将介绍的——电脑教学娱乐软件,这类软件随着电脑的日益普及将广泛地用于大家的生活、学习和休闲中,将来的普及程度不会亚于游戏机软件。下面将举例介绍一些电脑教学娱乐软件,让大家了解它和游戏机软件有何异同。使大家能有更多的机会来安排自己的课外生活。提高和丰富自己的娱乐水平。

教学娱乐软件和游戏机软件虽都是软件,但与纯粹游戏形式为主的游戏机软件相比,则是在采用游戏、娱乐的形式向使用者讲解某一方面的知识和技能。这些知识中有许多是课本中没有涉及到的,而且这种特殊的传授方式也是在课堂上学习所无法代替的。下面我们将举例介绍此类软件并和游戏机软件作比较,让大家有深入的了解。电脑教学娱乐软件的选材范围十分广泛,包括人们生活、工作、学习、娱乐,个人爱好等各方面知识。与游戏机软件类似,电脑教学娱乐软件通过电脑上的显示器和扬声器来表现图像和声音。软件的画面十分活泼,色彩鲜艳,特别是其中的动画和配音非常有趣、生动,有些较高级的软件中采用的是三维立体动画,画面十分逼真。一般这类软件为了结合教学内容,其画面不象游戏机软件那样激烈和快节奏,背景画面之间的变换比较缓和。并且配有相当多的文字,语音,音效来帮助使用者思考理解。与游戏机软件虚构和夸张的形式不同,教学、娱乐软件为保证所传授知识的科学性,一般画面上的图形、文字、语音、音响都取材于真实的环境。

图 1 所示即是一个电脑娱乐教学软件的主画面。

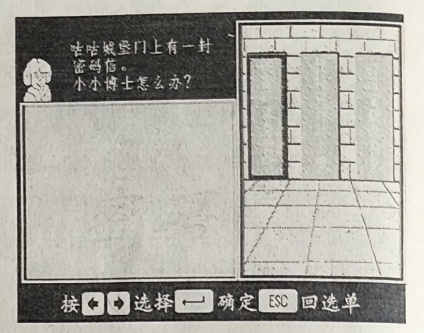


图 1 《神秘的密码》

画面左边是文字、图形说明,右边是软件的使用选项,分为“密码学习”、“密码破译”和“退出”,画面下部是有关软件使用的提示说明,而且全部是汉字显示。选择“密码学习”选项,则变换进入下一画面如图 2 所示。

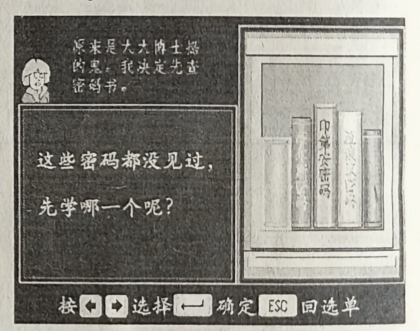


图 2 《神秘的密码》

画面右边提供“摩尔斯密码”、“印地安密码”、“流浪汉密码”及“数字密码”四句中通俗密码让使用者学习。使用者可任选一种进行学习,图 3 即为“印地安密码”的学习画面。

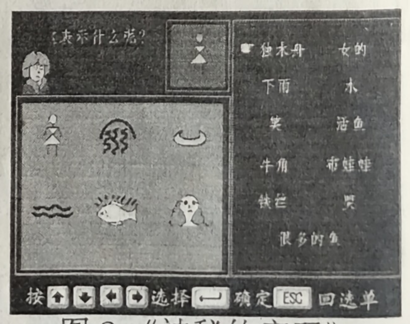
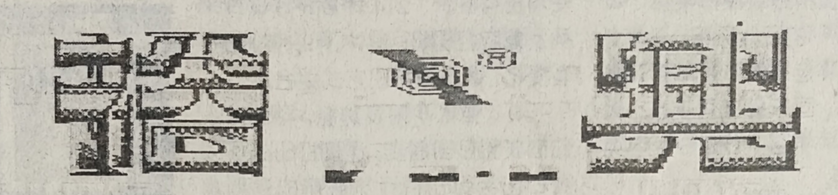


图 3 《神秘的密码》

<下接 41 页>





学习机与微机握手

吴明

功能简介

中文BASIC	声像学习
游戏BASIC	打字游戏
LOGO语言	打字专家
全拼输入	英汉字典
双拼输入	程序范例
五笔字型	扩展功能

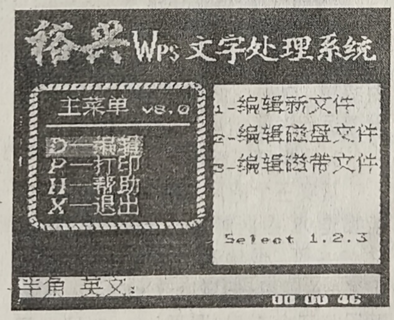
最近，北京裕兴机电研究所开发成功在学习机上使用的高级中文文字处理软件——“裕兴WPS”，献给广大电脑爱好者一份厚礼，也给广大“爬格”族带来了福音。

长期以来，文字处理是广大“爬格”族最辛苦、最感头痛的事情，搞文书工作的人则感触更深。一纸报告、一份总结，起草、修改、誊清不知要反复几遍，特别是不同措辞的多份年终总结总把人搞的晕头转向。电脑处理文字，修改、复制方便，规整省力，但购买微机实在力不从心。因此，头痛尽管头痛，辛苦还要辛苦。

笔者有幸先睹“裕兴WPS”的风采，不仅为它超常的功能所惊叹，更为它七彩缤纷的操作画面所惊讶。我不由得伸出了在微机WPS中用惯了双拼汉字输入法的手。上机小试，竟然与微机的操作完全相同。当挂上词组输入法后，各种词汇几乎应有尽有，比微机的WPS不知多出几何，自我感觉汉字的输入速度空前。询问后才知道，原来它装入的词汇达数万条之多。再试块操作，同微机一样，也能进行块定义、块复制、块删除、块搬移。手指偶然碰到Esc键，竟应手而出下拉式菜单，想不到微机WPS的拿手戏也能在学习机上出演，你能相信吗？

好了，闲话少叙，下面我就给手痒的朋友介绍一下这个软件突出特点：

1．裕兴WPS文字处理系统的操作与微机上运行的WPS6．0F完全一致，并增加了断电文件恢复功能和录音机存储文件功能。



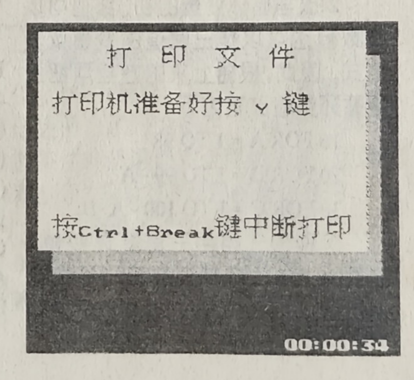
2．支持微机标准3．5英寸软盘驱动器，其格式与微机完全相同。编辑的文本文件经裕兴配送的转换文件转换后与微机WPS完全兼容。

3．汉字输入法有区位、国标、全拼双音、双拼双音、五笔、郭码（声韵声声）、五十字元等，而且全都可以进行词组、联想输入。

4．词组高达30000多条，是微机WPS6．0F词组量的3倍，内置的各种输入法都可享用这些词组。

5．全角字符占满13个区，共1222个字符，比WPS6．0F配置的字符还多出4个区。前9区可通过符号输入法直接输入，后4区可用区位、国标输入法输入。利用这些丰富的符号可从容地绘制象棋棋谱，设计各种花边图案，微机WPS恐怕也要稍逊一筹。

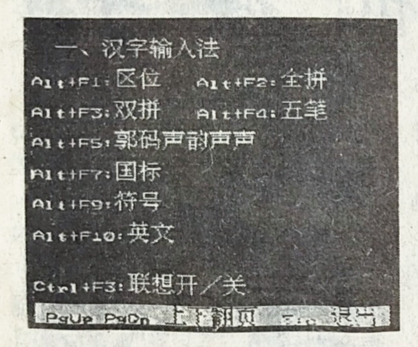
6．键盘功能与微机完全相同。其特点是：键盘本身可记忆8个键码（即不管系统执行到第几个键的指令，只要连续按键，其后8个按键的执行功能都可顺序实现）；支持4个键全部按下的按键输入（例如：按A键时输入字符“A”；按住A键不放再按S键，则输入“S”字符；按住两键不放再按D键则输入字符“D”；按住三键不放再按F键又可输入字符“F”）。





7．近似微机最新操作系统"WINDOWS"的设计风格，全中文菜单提示，各种选项操作简单到只要按"↑、↓"、回车键就可完成。因此，省去了用户学习"DOS"中英文单词的烦恼。

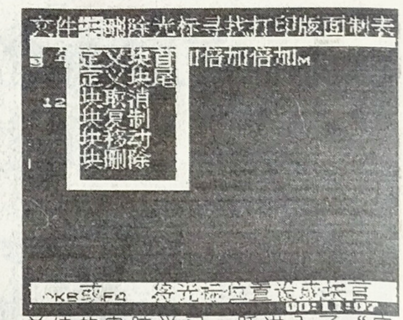
8．可打印多种效果，打印机驱动程序自动产生形成字模点阵，可进行汉字的放大、缩小、转向、反白、划线、加重打印，可打印上、下角标。可使用任何9针、24针EPSON系列及兼容打印机。设计了9种打印字型变化、数百种打印方式组合。



9．强化了制表功能，可进行手动制表和打印制表。连接打印机可以打印出与打印机行宽等宽的各种表格。

由于具有较强的实用性，特点突出，使裕兴的产品已经突破了传统学习机的概念，不仅学生可以用，成人也可以用；不仅家庭可以用，中小企业、公司也可以使用。有人计算过，用裕兴普及型电脑作为主机，配备一台单色显示器（400元左右），再配备一台打印机，全套不超过2500元，便可达到甚至超过目前打字机的功效，利用现有的电视会更方便。

"裕兴WPS"软件的推出使电脑学习机发生了质的变化，它已由



单纯的电脑学习一跃进入了"实战"领域，由"玩具"变为"工具"。单就文字处理功能而言，电脑学习机不仅完全可以代替微机，还有微机不及之处。

裕兴学习机已具备了"学习微机的桥梁、辅助教学的工具、文秘人员的助手和家庭理财的管家"的四大功能，加上适中的价格，可以说这种学习机已经成为"普及型电脑"。

"马驮瓦"程序的优化

◎于春

程序的优化可以从以下几个方面入手：

1.分析循环终值是否都等于100

在总第3期的程序中，没有考虑A、B、C三变量不等于0的约束条件，故而循环终值均取100.实际上三个变量的循环终值取98即可。读者可能因为循环终值减少2微不足道，但对多重循环来说，其作用是相当大的，可以计算一下：

98 × 98 × 98 = 941192

比终值等于100时减少近6万次的无效循环.

2.改写循环变量的初、终值可以是数值也可以是已赋值的变量或表达式。因此，根据上次的方程可把三重循环终值改写如下：

```
10 FOR A = 1 TO 98
20 FOR B = 1 TO 99 - A
30 FOR C = 1 TO 100 - A -B
```

这种形式虽与三重循环变量1变到98等价，但其对循环次数的影响却是巨大的。现在把程序的后序语句改写如下：

```
40IFA + B + C = 100  AND 6 * A + 4 * B + C = 200
THEN PRINT A,B,C
50 NEXT: NEXT:NEXT
```

运行以上程序，十五分钟打出6组结果。可见仅调整了循环终值就使程序运行时间缩短了84分钟。

3.分析循环终值

其实三个循环变量的终值也不可能都是98.根据题意若用98匹小马则驮49块瓦，虽然满足了第一个方程，用了100匹马，但只驮了54块瓦，不能满足第二个方程.同理，大、中马也不可能用到98匹，否则，瓦将不够.故改写方程如下：

B+C=100-A　　(1)

4B+C=200-6A　　(2)

(1)式×6-(2)得5C+2B=400　　(3)

(2)式-(1)式得5A+3B=100　　(4)

(1)式×4-(2)式得3C-2A=200　　(5)

改写(3)、(4)、(5)式则有B=(400-5C)/2　(6)

A=(100-3B)/5　　(7)

C=(200+2A)/3　　(8)

表面上看原来的两个方程变成了三个，似嫌累赘.但经过这样处理后，却使问题得到了简化.可以看出，每个方程仅是两个变量之间的单一关系.

现在对(6)、(7)、(8)三个方程进行分析，由方程(6),当B最少取1时,C=79.6,取整数C=79;由(8)式,A最小取1时，C=67.3,取整数C=67.故可知C的变化范围：

$67 \leqslant C \leqslant 79$

根据原第二个方程可知C为奇数时不满足方程的解，故C必为偶数.这样可以确定C的取值范围在68～78之间，且步长是2.同理不难推出A的取值范围是2～17、步长为3;B的取值范围是5～30,步长为5.据此可以写出如下程序：

```
10 FOR A=2 TO 17 STEP 3
20 FOR B=5 TO 30 STEP 5
30 FOR C=68 TO 78 STEP 2
40 IF A+B+C=100 AND A*6+4*B+C=200
THEN PRINT A,B,C
60 NEXT:NEXT:NEXT
```

不难算出，程序的循环次数仅有1

<下转45页>





电脑学习机百问百答

陈建宇

24.问：我是一个程序迷，酷爱用学习机编写游戏，但是市面上介绍编制游戏的书籍太少了，希望能指点迷津？

答：电子游戏制作是一个充满挑战也是最富魅力的领域，在国内方兴未艾，大有可为。由于游戏机的内幕资料很难搜集，自然介绍游戏机的书也非常珍贵。你想知道任堂游戏机是如何工作的；如何绘制背景画面；能否控制游戏画面左右移动和下上滚动；能否发出任天堂游戏中的各种效果音响；如何加入多层次的背景音乐；如何定义象《街霸》中那样大的卡通人物；能不能在学习机上编写出与任天堂游戏媲美的程序，现在都有答案了。９４年１１月，电子工业出版社出版了于春夫妇编著的《电脑游戏机硬件与编程特技》一书。该书揭开了游戏机的神秘面纱，内容详实，值得研读和收藏。如果你是个游戏迷，就赶快去书店问一问吧。另外，从编辑部传来的信息说，９５年杂志中将陆续介绍游戏编制秘技，你可不要错过喽。

25.问：我刚买了一台宏源１０１学习机，不知道能不能打出文章来？

答：要想打印文章，首先是要看该学习机上是否有打印接口。

学习机的打印接口有两种，一种是矩形口，一种是梯形口。矩形口是非标准口，需要接厂家特制的打印电缆才行，这样就大大削弱了用户的选择性。梯形口是标准口，可接通用电缆，易于维护更换。

其次要看该学习机上是否有全面的打印机驱动功能。

有的学习机只能接带有中文字库的２４针打印机；有的学习机既能驱动９针打印机，又能驱动２４针打印机，比如金字塔９４８８、裕兴。

再有，如果学习机中有高级的文字处理软件，那么打印效果会更好，比如金字塔学习机中的以ＷＯＲＤＳＴＡＲ为蓝本编写的文字编辑软件和裕兴与微机操作一致的ＷＰＳ文字处理系统。

如果你想用学习机打好文章，那么应该多比较各品牌学习机的文字处理能力。

26.问：微机有２８６、３８６，学习机有５８６、６８６，它们是什么关系呢？

答：现在流行的微机大多是以美国ＩＮＴＥＬ公司生产的芯片为中央处理器的，因此也就用其系列芯片的型号为微机命名了。２８６、３８６代表着芯片运算能力的等级。而学习机的５８６、６８６是学习机的品牌，跟微机的２８６、３８６没有关系。有人曾抨击学习机厂家以几八六为产品命名是有意误导消费者，而实际上学习机厂家这样命名正是吸收了国外驰名企业以价格命名产品的优秀思想，比小霸王４８６、金字塔５８６、裕兴６８６，令消费者一望便知价格。当然，价格高通常意谓着产品的性能也较好一些。

27.问：我是文学爱好者，常给报纸，杂志投稿，可是我的字写得挺差劲，让我觉得文章拿不出手，我想买微机，可花费实在无法承受，您能不能介绍几种物美价廉的文字处理机？

答：有相当多的朋友提出了这个问题，那我就一并回答了。要讲物美价廉，当然买学习机合适，但不是所有的学习机都适合文学爱好者。首先，学习机要有相当大的内存才能适合文章编辑，我建议您选有３２Ｋ内存的，那样可以编辑近万字。其次，我建议您选学习机时，要看它带不带高级文字处理系统，能不能排版，能不能打印出多种效果。比如裕兴的ＷＰＳ文字处理软件，不仅功能全面，而且经它处理的文章还可以用在微机的ＷＰＳ中，沟通了学习机与微机，沟通了家庭与办公室。还有，因为写文章讲究千锤百炼，所以需要反复编辑，那么学习机上就应该配有可以灵活地存取文件的磁盘驱动器。磁盘轻便可靠，容量很大，最适合文字爱好者使用，再说还可以与微机共享文件，应该是最佳的选择。

<上接44页>25次．显然，本程序的运行速度是很快的．实测时间为2.25秒．

由此可见，同时增大初值和缩小终值并加大步长，会使程序的效率极大地提高．

4.减少循环嵌套的重数

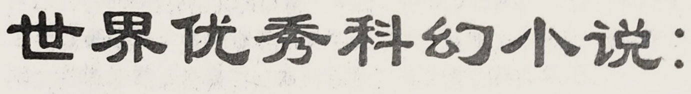
根据(8)式，当A的值确定后，C的值也随之确定．因此，可去掉求C的循环，将30行改为30 C=(200+2*A)/3同理，A、C的值一旦确定，由第一个方程可知

B=100-A-C这又可省去20行的循环．因此程序的循环次数仅为五次，运行时间将不足1秒钟．(读者可自己写出程序验证)

经过上面几步处理，现在的程序应该说是最简洁的．但仔细分析，循环体中的内容还可斟酌．由于A、B、C三变量之间的关系完全由方程(6)、(7)、(8)所制约，并在上述处理时，又已经考虑了约束条件，所以循环体内的条件判断语句完全可以省略．因而得到了"马驮瓦"问题的最简程序．

```
10 FOR A=2 TO 17 SETP 3: C=(200+2*A) /3:B=100-A-C: PRINT A,B,C: NEXT
20 END
```



世界优秀科幻小说：小精灵



(美) 罗迪·卢克 著 小锷 译

按：广泛流行的计算机游戏和电子游戏，使青少年着迷，以至疯狂。他们幻想着与来自外星的入侵者战斗，或者追赶敌人直到把他们干掉……现在有数以千万计的人在玩游戏。其实，每一个游戏都是作者手中的一个故事。

天很热。波莉开车接雷特下班回家。波莉刚刚从大学毕业；雷特在电子游戏室工作，虽然雷特毕业已有三、四年了，但仍旧没有习惯社会生活模式，还没有成熟。雷特在克来索游戏房做的是找钱和看机器的工作。他每日花掉收入的三分之一来玩电子游戏——“小精灵”和“星际堡垒”。有时，他玩的时间很长，他回家时，脑子里仍旧都是游戏。在“小精灵”这个游戏中，有许多饼干放在迷宫的路上，当你想吃掉饼干时，带着声音的鬼就来吃你，如果你吃了足够的饼干，鬼的颜色就会变蓝，这样，你就可以吃掉它；等到你的能量不够了你就会一闪一闪的，鬼一次比一次跑得快而且保持蓝颜色的时间也越来越短。

“噢，我今天突破了十万分。”

“那是挺多的，”波莉起动了车慢慢地向前开。

“十六级！”雷特说。

在“小精灵”这个游戏中，如果你吃掉了所有的饼干和停止符，屏幕便微微一闪再回到开始。在新的游戏中，规则会有些改变，这样人们才知道是进入了更高水平。“第十五关出现了一个令人难以置信的场面，”雷特接着说，“所有的怪兽都脱掉了衣服，露出了它们粉红色的金属躯体，然后就开始行动。有些像最初的那个红色怪物？”

波莉微笑着看着雷特，雷特又高又瘦，留着胡子。尽管他知道自己是在游戏机上浪费青春，但现在还没有问题，这丝毫不能影响他对游戏机的兴趣。他们有的是时间，他们结了婚，而且都有大学学位：至少目前这些足够了。

“我去面试了，雷特。”

“哦？去那银行？”

“真是个有用的行业，”雷特若有所思地说道。“雷特，如果你愿意，你能找到一个更好的工作。”雷特的手指在游戏机操纵盘上跳着舞。

第二天，波莉决定接受银行的工作，她准备周一开始上班。波莉立即开车去贸易中心告诉雷特这个消息。

贸易中心是一个直插入沥青湖的高大建筑。克来索游戏机室设在里面。游戏房间很暗，有空调，地上铺着金黄色地毯。每堵墙边都有一排机器，右边是弹子游戏，左边是录像游戏。波莉比较喜欢弹子游戏，她觉得这种游戏起码让人觉得是在操纵一些真实的东西。

弹子游戏机的闪光和录像游戏的光尖叫声混杂在一起。几个年轻人正在玩着，整个房间充斥着各种游戏的声音。

“入侵者！警报！入侵者！”

“哞……哈……啊……不”

“笨蛋！傻瓜！”

“再来一次”。

雷特就坐在那儿后面，握着“星际堡垒”游戏的操纵杆，一会儿呲牙咧嘴地笑，一会儿又急得抽动着脸上的肌肉。他穿着一件卖报人装零钱的工作裙。

“我接受了那份工作”，波莉一边说着，一边走到他身后。

“等会儿”雷特说，没有抬头看一眼，“过会儿我再找给你钱”。他把她当成了一名顾客，或者假装认错了。

一个巨大的宇宙飞船在“星际堡垒”屏幕上慢慢转到了中央，它的周围是一个由圆心发出的一个又一个光圈组成的火力网，雷特的船象飞蛇一样在光圈周围窜来逃去，左躲右闪，东叮一下，西刺一下，试图炸出一条通向敌人主船的路。

怪叫着的炮弹不断追寻着雷特的船，当他终于冲破最后一道防线时，那个宇宙飞船开始噼噼啪啪地向雷特的飞船发射大量的导弹。雷特的飞船左躲右藏，一边开始向前冲，终于，他的炮弹击中了那艘船，整个屏幕随着一声震耳欲聋的爆炸声变得一团漆黑。

“这是第五关”，雷特说着，向后瞟了一眼，见到波莉“嗨，波莉。”

雷特，我按咱们的决定去见了亨特先生，他们真的给了我那份工作。”

“太棒了，也许我会辞掉这里的工作。这些机器开始影响我了。今天早上我在“小精灵”屏幕上见到了一



个人的面孔。”

“谁，雷特？”

屏幕上新的一关开始了，雷特又转回去操作，他发出呜呜的子弹声音，与那些发出哦——哦声音的自动追踪目标的炮弹以及火力网中鸣叫的子弹对抗着。

“是总统，”雷特一边说，一边把他的船从屏幕的一角滑到另一角。“美利坚合众国的总统。他感谢我发明了新型导弹系统的软件。他说所有的“小精灵”游戏都是在帮五角大楼解决军事问题，那些怪兽象征着苏联的反导弹。我通过了二十关，这是没有人做到过的。”

这时火力网已变成了大洞，中间那架巨大邪恶的船发射了一枚攻击力很强的V型炮弹，雷特从甲板的另外一端迅速地摧毁了它——船轰地一声爆炸了。

“第六关”，雷特一边说一边又回头瞟了一眼，“我今天太兴奋了，我想如果“小精灵”是五角大楼推出的话，或许“星际堡垒”也有幕后纵的人。”

波莉有些怀疑雷特是在开玩笑。但在某种程度上又有些道理。用这些机器来发掘美国年轻人的怪异思维、帮助他们使用过剩的精力和时间，也不是件坏事。再聪明迅速的计算机也要遵循一个已设定的程序，但每一个人都他独特的创造性和不雷同的机敏应变的能力，这是计算机无法做到的。为什么不能让我们的导弹模仿“小精灵”游戏里怪兽逃避时的路径呢？为什么不能发明一个能够通过二十关的步骤和方法呢？

“总统没说你会得到一笔奖金吗？”波莉问，“他没有为你提供一个新工作吗？”“工作？没有，”呜——呜，但他已派了一名间谍来送一千美元的奖励给我。但如果我将此事告诉了别人，我就犯了叛国罪，哈……！“哧——哧——嘣——噗！”雷特的船被炸成了乱转的碎片。

“请找一下零钱。”

雷特给一个顾客找了一枚五分硬币，然后把注意力转向了波莉。

“你接受了银行的工作？他们真的雇用了你？”

“下个星期一开始上班。你真的见到了总统吗？”

“我想是的。”

“为什么不给他打电话？”

“也许只是个录像，总统根本就不会知道我是谁。”雷特把一个２５分硬币，塞入“星际堡垒”游戏机里，“我要多玩玩这个游戏，看看他后面的人是谁。你能帮我发一下零钱吗？”

“好的。”

波莉系上雷特的工作裙，靠在后墙上。不时有人来找她换２５分的零，来换钱的都是男孩。从１４岁到３４岁的白人男子，他们就像是同机器斗上了一样。或许，无论男人还是女人，他们的生活本身就是一套复杂的录像游戏……。

波莉尽力把这些令人不快的想法从脑子中抹去，有一些更重要的事需要她考虑：雷特对游戏机的沉迷。在她忙着找零钱的这段时间里，雷特一直在对“星际堡垒”这个游戏埋头苦干。十关，十五关，最后是二十关。

但是没有什么人的面孔出现，机器只是单调地重复着目标以及它那些嘀嘀鸣叫的火力网。一阵疾风般的炮弹象一群燕子一样冲了出来，雷特让它们击毁了自己，然后精疲力心尽地歪倒在游戏机上。

“波莉，你在这儿工作吗？”一个身材高大，衣着邋遢的男子拖拖沓沓地走上前来。这人是霍瓦斯博士，波莉以前的微积分教授，她曾是他的得意门生，“这是基勒威勒学院数学专业的学生该应聘的最好职业吗？”

“不，不，”波莉非常尴尬，“我是在帮雷特。雷特，”她丈夫疲惫地从“星际堡垒”游戏机前站直身子。雷特，你应该还记得霍瓦斯博士，在毕业典礼上见过的。”“你好，”雷特露出了可爱的微笑跟他握了握手，“这些机器弄得我糊里糊涂的。”“我能告诉他吗，雷特。”

“说吧。”

“霍瓦斯博士，今天上午雷特在“小精灵”游戏的屏幕上见到了总统，雷特说五角大楼正在利用“小精灵”的二十关设计新一代反导弹系统。”

霍瓦斯博士昂起他的大脑袋笑着说，“听起来很像是精神分裂者中妄想狂的话，波莉，或者是吸毒后的幻觉。”“嗨！”雷特说，“我是清醒的！”

“那么给我看看总统的脸，我现在正好有时间，不然就要走了。”

“现在我非常累。”雷特认真地说，“我整个下午都在玩“星际堡垒”不断地过关。但什么也没有发现。”

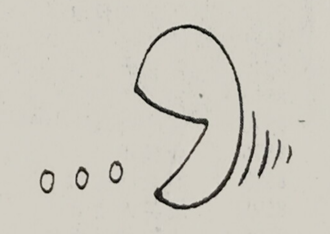
霍瓦斯怀疑地看了波莉一眼，那眼神分明是说他认为雷特是疯了。波莉又有此些不甘心就这么算了。

“霍瓦斯博士，您明天再来，明天十点钟以前，雷特上午的精力最旺盛，他一定会做给您看的　，还有我。”

“就这一点来说，雷特是唯一一个被赐予见到心目中神秘的大无畏领导者的人吧？”霍瓦斯那苍白泛青的脸带着潮弄的味道。

“要么就来看看，要么就闭嘴，”雷特叫道，“明天九点来。”

那天晚上，雷特和波莉开始了他们结婚十个月来第一次真正的吵架。表面上是因为雷特要睡觉而波莉却要在床上看书，显然也是因为波莉不愿做爱，实际上，是因为他们地位上发生了变化波莉有了一个好的、属于中产阶级的工作，而雷特看起来却在一步步地滑向疯狂。（未完待续）







小天才集团公司

继８８年将８位游戏机引进国内后，９５年又研制出“小天才１６位超级任天堂兼容游戏机”，除可运行各种游戏卡匣外，更可接驳磁碟机玩游戏磁碟。率先推出原厂ＰＡＬ制式的１６位主机，使国内用户无需再为制式而烦恼，只要买回家中进行连接即可。销售服务，本集团一如既往，除邮购１６位游戏机外，为了用户在游戏方面有更多选择，新增“１６位超任游戏磁碟”的邮购服务，此举方便了大部分拥有磁碟机人士，及正想购买磁碟机的用户，再无需奔波于各店铺选购，只要安坐家中，选好适用的游戏磁碟名称，寄到本公司。您就可收到心爱的游戏了！但在选购游戏磁碟时，有几点须用户注意。并请在邮购表格上填好寄回：

１.现有的磁碟机的牌子及其记忆的ＭＢ数？

例如：１６ＭＢ　、２４ＭＢ、３２ＭＢ等。

２.请按现有磁碟机的ＭＢ数限度来选购。例如：１６ＭＢ只可玩１６ＭＢ或以下的游戏磁碟，以此类推。

名流，小天才１６位超任兼容机零售每台８００元含邮资，欢迎批发。游戏磁碟每片１２元，１—８片另加邮资１５元。

首批３２ＭＢ超霸小天才磁碟机，以优惠价发售限购１００台，售完即止，每台２０８０元，另加邮资５０元。

A）游戏磁碟名称及品号	
①	⑤
②	⑥
③	⑦
④	⑧
B）名流、小天才１６位主机	
NTSC\PAL　　　　台	磁碟机　　　　台
C）本人回邮地址（请用正楷）	
姓名：	邮编：
地址：	

❑４ＭＢ磁碟

品号	名称
4001	玛莉世界
4002	零式赛车
4005	宇宙巡航机
4010	超级网球
4027	真人快打
4029	足球英雄
4034	超级保龄球
4037	坦克大战
4048	SD机动战士
4060	立体射击
4083	职业网球
4090	仓库番Ⅱ
4092	赤色十月
4094	大空
4125	动物奥运会
4130	食鬼方块
4140	铁甲直升机
4143	美女拼图
4149	超级老虎机
4171	人体射击
4177	自制飞机
4185	赌城大亨
4186	单车竞赛
4188	迷你先锋

❑８ＭＢ磁碟

品号	名称
8009	屠龙战记
8018	战区８８
8025	超级恶魔城
8034	职业棒球
8039	野牛直升机
8047	龙珠Ｚ
8053	Ｆ－１赛车
8054	魂斗罗
8066	乱马１/２
8077	金杯足球
8081	上海麻雀
8127	热血硬派
8146	大战略
8159	小岛必必
8184	大相扑
8189	美女麻雀
8214	信长公记
8226	蝙蝠侠
8237	日本大富翁
8247	兵蜂三代
8260	未来战士
8285	客轮逃生记
8297	石头小子
8334	超级赛马
8360	Ｂ.Ｂ.恐龙
8376	顶级赛车Ⅱ
8379	幻影英雄
8400	ＵＮＯ啤牌
8414	真拳斗王
8419	激斗赛车
8429	得意俏女郎
8433	弹珠物语
8443	Ｘ战士２０９７
8445	超级俄罗斯Ⅱ
8449	原始人之战Ⅱ
8453	将棋道场
8456	太空赛车
8459	街头蓝球
8465	午餐前的小猫
8468	风景砌图
8477	立体世界杯足球
8501	桌球
8504	跆拳道
8517	足球英雄Ⅱ
8541	不文泰山
8548	麻雀大会Ⅱ
8552	宾尼兔
8570	女子排球
8576	食鬼Ⅲ
8592	超级麻雀Ⅲ
8595	爆笑人生Ⅱ
8596	武田行云足球

❑１０ＭＢ磁碟

品号	名称
10001	伊忍道
10010	亚拉丁
10005	独立战争
10017	洛克人足球
10005	维京人大冒险
10011	傻豹Ⅲ
10016	超级人生剧场
10019	弹跳小子

❑１２ＭＢ磁碟

品号	名称
12001	飞龙之拳Ｓ
12006	北斗之拳Ｂ
12007	饿狼之传说
12008	三国志Ⅲ
12014	Ｑ版双截龙
12025	龙之战士
12027	圣灵传说
12030	太阳帝国
12036	死亡之剑
12051	商人大冒险
12058	足球小子
12064	伊苏国Ⅳ
12069	洛克人Ｘ
12074	恐龙哥斯拉
12088	游戏人生
12092	斩Ⅲ
12093	音速超人Ⅱ
12098	男儿当入樽
12102	圆桌武士
12016	Ｊ联盟足球
12109	奇奇怪怪
12123	甲子园
12129	大力水手
12132	食鬼先生
12151	电视城激战
12152	世界问答
12155	真人快打

❑１６ＭＢ磁碟

品号	名称
16001	街头霸王
16002	改版街头霸王
16004	龙珠超武斗传
16008	街霸(12人版)
16017	朱罗纪公园
16039	龙珠超武斗传2
16049	美神传说
16059	大航海时代Ⅱ
16071	热血硬派Ⅱ
16148	最后之战
16100	屠龙小子
16116	格兰披治赛车Ⅲ
16129	Ｑ版拳击
16137	无敌神枪手
16144	街头蓝球
16022	忍者龟Ⅴ
16041	幽游戏白书
16053	坦克大战Ⅱ
16070	F-1环回大赛Ⅲ
16085	极速赛车

❑２４ＭＢ磁碟

品号	名称
24001	街头霸王
24003	北斗之拳７
24008	乱马１/２Ⅲ
24013	押忍空手部
24016	世界大冒险Ⅱ
24020	豪血寺
24025	街头壮士足球
24002	饿狼传说Ⅱ
24006	摔角霸王
24011	世界英雄Ⅱ
24014	双截龙
24017	龙争虎斗Ⅱ
24025	狮子王
24026	摔角

❑３２ＭＢ磁碟

品号	名称
32001	超级街
32002	饿狼传说
32003	侍魂(完美版)
32004	超级金刚



全国首先推出

（高解像16位超任兼容游戏机）

小天才·名流继88年

将8位游戏机引进中国后，94年又一精采贡献！

无须因电视机的制式而烦恼，俱备中国线路及各国线路。

·画面逼真震撼·声响立体传神，仿如亲身经历，现场一样！

主机

连线摇杆

磁碟机 24M 及 32M

GENTRY 名流

小天才

邮购地址(邮编：528000)：

★广东省佛山市澜石镇深村永红工业区第四幢后座(佛山兴阳电子有限公司)
联系人:陈焕芳，电话：(0757)3816594，3325216

★广东佛山市人民路75号新广场6楼(佛山利兴实业公司)电话:(0757)2285792



家用电脑与游戏机

KONAMI

あくまじょう
悪魔城すぺしゃる
ぼくドラキュラくん

《家用电脑与游戏机》编辑部
全体同仁祝读者朋友 新春愉快，心想事成

国内统一刊号：CN11－3450/TP 定价：2.80元